

FANDISKURSER: KRITIKK, IDENTITET OG MAKT

En komparativ analyse av tre elektroniske *Star Wars* fankulturer

Joakim Vadseth Berggren

Masteroppgave i medievitenskap

Vår 2008

Universitetet i Oslo

Institutt for medier og kommunikasjon

Innholdsfortegnelse:

Forord	6
Sammendrag	8
Summary	10
Forkortelser	12
Kapittel 1: Innledning	14
1.1 Bakgrunn	14
1.2 Problemstilling, definisjoner og avgrensninger	15
1.3 Tre elektroniske fankulturer	17
1.4 Oppbygning	18
Kapittel 2: Teori	20
2.1 Virtual communities	20
2.1.1 Kunnskapskulturer	21
2.1.2 Antagonistiske kulturer	22
2.1.3 Anti-fans	24
2.1.4 Interaktivitet	25
2.2 Kulturteori	26
2.2.1 Subkulturer	27
2.2.2 Ekstern posisjonering	27
2.2.3 Eierskap	29
2.2.4 Fanproduksjon	29
2.3 Sosial distinksjon	30
2.3.1 Makt og kapital	31
2.4 Fanobjektet; en del av fanidentiteten	32
Kapittel 3: Metode	34
3.1 Utvalg av fansider	34
3.1.1 Nytt fokus	34
3.2 Deltakende observasjon	35
3.2.1 Nærhet eller avstand?	36
3.3 Etske hensyn	37
3.3.1 Private og offentlige rom	37
3.4 Diskursanalyse	38

3.4.1 Datamaterialet	39
3.4.2 Kategorisering	40
3.5 Intervju?.....	41
3.6 Websideanalyse.....	41
Kapittel 4: Fansidene.....	44
4.1 Karakter- og handlingsfokus	44
4.1.1 Fan fiction	44
4.1.2 Filmfokus	45
4.2 Retningslinjer og moderering	46
4.2.1 Ulik investering i fanobjektet.....	47
4.3 Offisiell vs. uoffisiell.....	49
4.3.1 To ulike strategier	50
4.4 Layout og kommunikasjon	51
4.4.1 Ressursorientering	53
4.4.2 Kreativitet på SWC.....	54
4.5 Metaforiske bygninger	56
4.6 Tilstandsrapport	57
Kapittel 5: Fortolkende, informative og sosiale funksjoner.....	60
5.1 Typer av diskusjoner	60
5.1.1 Personalization/character interpretation.....	61
5.1.2 Spekulasjon/spoilere	62
5.1.3 Oppdateringer/trivia/sightings.....	63
5.2 Kanon	64
5.3 Polysemi	66
5.4 Konflikter i fravær av basherkritikk.....	67
5.5 Politikk og <i>Star Wars</i>	68
5.5.1 Hva engasjerer?	70
5.5.2 Tvungen sosialisering	70
Kapittel 6: Kritikkkurser	72
6.1 Typer av kritikk.....	72
6.1.1 Blockbuster eller kunst?.....	72
6.1.2 Kultfilmlogikker	74
6.1.3 Eierskap gjennom assosiasjon	75
6.2 Positiv kritikk.....	76

6.2.1 Negativt vs. positivt fokus.....	79
6.3 Kontroll over evaluerende konsensus	80
6.4 Smak	83
6.4.1 Allianser og posisjonering.....	84
6.5 Et miljø i miljøet	86
6.5.1 Funksjoner og aktiviteter	88
6.5.2 ORS og bashere	89
Kapittel 7: Makt	90
7.1 Selvrefleksjon	90
7.1.1 En sportsmetafor.....	91
7.2 Kritikk av maktposisjoner	93
7.2.1 Offentliggjøring.....	95
7.3 Et miljø i oppløsning	96
7.3.1 Tvungen konvertering.....	98
7.3.2 Nye publikasjonskanaler	98
7.4 Demokrati.....	99
7.4.1 Kreativitet og personlig signatur	100
7.4.2 Betydningen av sosiale nettverk.....	101
Kapittel 8: Avslutning	104
8.1 Kritikk.....	104
8.2 Konfliktkulturer	105
8.3 Personlig eller kontrollert fandom?.....	106
8.4 Fankulturers maktbehov	107
8.5 Videre forskning	108
Litteraturliste.....	110

Forord

Hensikten med denne oppgaven har vært å studere fans og hvordan de uttrykker seg gjennom sin deltakelse i elektroniske kulturer. Oppgaven har på mange måter hatt kritikk av fanobjektet som utgangspunkt. Jeg har ønsket å sette fokus på ulike former for fandom og hvilke implikasjoner dette har for deltakelse i elektroniske fankulturer. Jeg visste at fandom kunne være kontroversielt, noe jeg i stor grad har observert gjennom deltakelse i fankulturer på nettet. Likevel var jeg usikker på hva som gjorde ulike former for fandom kontroversielt. Dette har jeg forsøkt å gi svar på i oppgaven.

Oppgaven er ikke revolusjonerende på den måten at den tar for seg noe helt nytt og utforsket. På den annen side har jeg forsøkt å fokusere på de temaene som er blitt mer sentrale i nyere fanforskning og har kanskje sånn sett likevel klart å bidra med noe nytt.

Oppgavens fokus har vært i konstant endring ettersom fankulturene jeg har sett på også har vært i endring. Det har derfor vært mange spennende utfordringer og vendinger som har påvirket oppgaven i bestemte retninger

Til slutt ønsker jeg å rette en stor takk til min veileder Tore Slaatta (H-07/V-08) som har fulgt meg underveis i prosjektet og bidratt med verdifull faglig støtte. Denne oppgaven ville ikke vært mulig hadde det ikke vært for en svært tålmodig samboer som har lagt forholdende godt til rette. Så takk til deg Anna! Og en spesiell takk til deg lille Nikoline som har bidratt med oppmuntrende smil underveis i oppgaven.

Sammendrag

Fans er en forbrukergruppe som er blitt oppfattet som et interessant forskningsobjekt innen fanstudier fordi de representerer kulturer som både er kritiske og ukritiske i sin tilnærming til produktene de konsumerer. Oppgaven er ikke et forsøk på å lukke denne selvmotsigelsen, men å se på hvordan man bør forstå ”bashere” og ”gushere” som på overflaten representanter henholdsvis aktive og passive forbrukere. De to gruppene som man finner i ulike elektroniske *Star Wars* fankulturer kan identifiseres ut i fra hvordan de forholder seg til kritikk av fanobjektet. Den første gruppen er i stor grad kritisk mot deler av fanobjektet og har ingen problemer med å fremstille disse svært negativt. Sistnevnte er langt mer positiv i sin omtale og har problemer med å godta den kritikken bashere kommer med. Problemstillingen er formulert slik: *Hva er kritikk av fanobjektet uttrykk for, og hvilke konsekvenser har den for elektroniske Star Wars fankulturer?*

Ved å studere den kommunikasjonen som oppstår mellom gruppene vil jeg vise at elektroniske *Star Wars* fankulturer representerer konfliktkulturer som gjennom sin deltakelse i diskusjonsforum forsøker å påvirke diskusjoner og diskurser i et forsøk på representere egen fandom. For å svare på problemstillingen benytter jeg meg av komparativ analyse av tre fansider: www.starwars.com, www.theforce.net og www.outerrimsieges.com. I sin involvering med fanobjektet oppstår samtidig diskurser som tar for seg ulike typer av fandom og fanidentiteter. Kampen som utspiller seg handler i stor grad om retten til å definere hvem som er *Star Wars* fans. Dette har implikasjoner for deltakelse i fankulturene. Brukere og ledere er langt fra nøytrale i forhold til hvilken fandom som skal representeres i fankulturen, og de tar i bruk bestemte virkemidler for å inkludere eller ekskludere bestemte typer av fandom.

Elektroniske fankulturer har forskjellig syn på fandom og mye av deltakelsen går ut på å styre dem i bestemte retninger. Hva slags kommunikasjon man vektlegger; interaktivitetsmuligheter og kreativitetsutfoldelse, bidrar til å begrense eller øke fanuttrykk gjennom bruk av sensur. Fandom kan i stor grad deles inn i to typer: personlig fandom og kontrollert fandom. Førstnevnte foretrekker personlig engasjement og involvering, mens sistnevnte foretrekker en mer saklig fandom. Disse uttrykkene kommer i konflikt med hverandre og får konsekvenser for de fankulturene oppgaven ser nærmere på.

Summary

Fans are a consumer group which has been regarded as an interesting research object within fan studies because they represent cultures which are both critical and uncritical towards the products they consume. This thesis is not an attempt to close this contradiction, but rather to look at how one should view “bashers” and “gushers” who on the surface represent active and passive consumers. The two groups which are visible in electronic *Star Wars* fan cultures can be identified by how they relate to criticism of the fan object. The first group reacts critical towards parts of the fan object and have no problems talking about these in negative ways. The last group is far more positive and have trouble accepting the criticism raised by bashers. The research question is formulated like this: *What is criticism of the fan object an expression of, and what consequences does it have for electronic Star Wars fan cultures?*

By studying the communication that appear between these groups i will show that *Star Wars* fan cultures represent conflict cultures which through their participation in discussion boards attempt to control discussions and discourses in order to promote their own fandom. To answer the question, i will perform a comparative analysis of three fan sites:

www.starwars.com, www.theforce.net and www.outerrimsieges.com. In their involvement with the fan object, other discourses about fandom and fan identity emerge. The struggle that takes place is about the right to define who *Star Wars* fans are. This has implications for participation in the fan cultures. Users and leaders are far from neutral when it comes to representing fandom in their fan culture and they use certain means to include or exclude certain types of fandom

Electronic fan cultures differ in their view on fandom and much of the participation is preoccupied with steering them in certain directions. What kind of communication one chooses to emphasize; possibilities in interactivity and creativity, contribute to either limit or increase fan expressions through censorship. Fandom can be divided into: personal fandom and controlled fandom. The first prefer personal commitment and involvement, while the second prefer a more “on-topic” fandom. These expressions are in conflict with one another and have consequences for the fan cultures studied in this research.

Forkortelser:

Forkortelser av filmene:

TPM: The Phantom Menace

AOTC: Attack of the Clones

ROTS: Revenge of the Sith

ANH: A New Hope

ESB: The Empire Strikes Back

ROTJ: Return of the Jedi

OT: Original Trilogy -de tre eldste filmene

PT: Prequel Trilogy -de tre nyeste filmene

SE: Special Edition -oppusset utgave av OT

Forkortelser av nettsidene:

ORS: www.outerrimsieges.com

SWC: www.starwars.com

TFN: www.theforce.net

Diverse:

BS: Basher sanctuary

DF: Defence force

EU: Expanded Universe –sekundærttekster som utvider det universet filmene etablerer

GL: George Lucas

PM: Private message

r.a.t.s: rec.arts.tv.soaps.cbs

SW: Star Wars

TOS: Terms of Service –regler for oppførsel og deltakelse i online kulturer

Kapittel 1

Innledning

1.1 Bakgrunn

Fans og fandom er noe jeg har hatt et forhold til i lengre tid. Jeg vil selv beskrive meg som fan av *Star Wars* (SW) sagaen. Sagaen består av to trilogier: "original trilogy" (OT) og "prequel trilogy" (PT). Filmene er skapt av George Lucas (GL) som i stor grad har hatt kontroll over tekst, regi og produksjon, selv om han overlot regien til Irvin Kirshner under *The Empire Strikes Back* (1980) og Richard Marquand under *Return of the Jedi* (1983). Helt siden jeg ble introdusert for OT på VHS en gang på 80-tallet har SW hatt en spesiell plass i mitt liv. Særlig i barndommen gikk mye av tiden med på å få tak i SW produkter som tegneserier, figurer og farkoster som jeg enten kjøpte eller byttet til meg. Da jeg ble eldre avtok denne fasinasjonen og min interesse begrenset seg i hovedsak til filmene. Før den siste filmen i SW sagaen ble vist på kinoer over hele verden, ble jeg igjen dratt inn i SW universet. Det var spesielt i tiden frem mot *Revenge of the Sith* (2005) at min fandom fikk et annet uttrykk enn tidligere. Jeg bestemte meg for at jeg ville vite mer om handlingen i filmen og den beste løsningen var å aktivisere seg selv i diskusjonsforum/"discussion boards" på nettet, der man kan diskutere fanobjektet med andre SW fans. Det var altså ikke det å bli en del av en fankultur som tiltrakk meg, men informasjonsbehovet. Likevel ble jeg til slutt en del av fankulturen TheForce.net (eller TFN som den ofte blir kalt). Min interesse for SW var gjenfødt.

Ettersom jeg ble stadig mer involvert i fankulturen oppsto det gradvis et behov for å vite hvordan slike fankulturer fungerer. Derfor ble temavalget for oppgaven enkelt. Jeg ville skrive om elektroniske SW fankulturer. I min regelmessige omgang med TFN oppdaget jeg hvor splittet miljøet var. I hovedsak var det delt mellom de som ble kalt "bashere" og "gushere". Dette var svært synlige grupper. Den første gruppen har et svært kritisk blikk på fanobjektet, mens den siste i stor grad er positiv i sin omtale av SW filmene. TFN har definert

disse to gruppene på denne måten i en velkomstråd som har til hensikt å introdusere nye brukere for ord og begreper:

Bashers: A group of members who feel the new SW movies could have been better made.

Although individual bashers may either like or dislike the movies as a whole, all bashers agree that certain elements of the movies could have been improved. But there are also bashers for all SW movies.

Gushers: A group of members who hold that PT [prequel trilogy] and CT [classic trilogy/original trilogy (OT)] was the perfect expression of GL's [George Lucas] vision. They constantly discuss the movies with bashers.

TFN, 2005.

Disse definisjonene gjenspeiler hvordan mange fans forstår og bruker begrepene.

Definisjonene sier kun noe om hvordan de ulike gruppene evaluerer filmene og lite om hvordan de gjør det. Verbene som avledes fra disse substantivene, betyr henholdsvis: "To strike with a crushing or smashing blow [...]" og "to flow out or issue suddenly, copiously, or forcibly, as a fluid from confinement [...]" (Your Dictionary.com, 2008). Førstnevnte aktivitet høres kanskje dramatisk ut, mens sistnevnte minner mer om en beskrivelse av hvordan en vannkran fosser ut. I en overført betydning er kanskje ikke beskrivelsene så langt unna det man kan være vitne til i fankulturer som huser disse gruppene av fans. Dersom man knytter antagonisme inn i dette forholdet og setter opp et skille som indikerer at bashere ønsker å fremstå som kritiske fans, mens gushere ønsker å fremstå som positive fans, er man nær en beskrivelse som passer inn i oppgaven.

Det gikk raskt opp for meg at jeg hadde mer forståelse og sympati med basherne. Hvis jeg skal gjøre et forsøk på å kategorisere meg selv havner jeg et sted mellom bashere og gushere med tanke på å forholde meg til kritikk av fanobjektet. Fans av denne typen er det også mange av. I sin helhet var det disse jeg var mest involvert med i min diskusjon. Likevel klarte jeg ikke til tider å la være å blande meg inn i de konfliktene som utspilte seg mellom bashere og gushere. Det føltes som en viktig diskurs; en jeg ville være en del av.

1.2 Problemstilling, definisjoner og avgrensninger

Problemstillingen i oppgaven er formulert slik: *Hva er kritikk av fanobjektet uttrykk for, og hvilke konsekvenser har den for elektroniske Star Wars fankulturer?*

Kritikk av fanobjektet er hovedtema for oppgaven. På overflaten virker en aktivitet som har til hensikt å fremstille fanobjektet i et negativt lys lite forenelig med det å være fan. Når man tenker på eller snakker om noen som er fan av bestemte filmer er det sjelden man forbinder dette med sterk kritikk av dem. Tvert i mot forventer man gjerne at en fan er en som er overveldende begeistret overfor sitt fanobjekt (altså mer lik en gusher). Kan man være fan av noe dersom man er overveldende kritisk i forhold til det, og hva slags fan er man i så fall da? Dette er spørsmål som fankulturer også tar opp. Innledningsvis styrer jeg unna denne problematikken og viser til Cornel Sandvoss sin definisjon av fandom. Denne fokuserer på deltakelse: ” [...] the regular, emotionally involved consumption of a given popular narrative or text [...]” (2005, 8). En slik definisjon styrer unna en følelsesmessig gradering av fans involvering med fanobjektet. Er man ikke involvert i regelmessig, emosjonelt involverende konsumpsjon av *SW* produkter, er man heller ikke som fan å betrakte i denne oppgaven. Med *SW* produkter mener jeg i hovedsak filmene. Oppgaven ser også nærmere på andre *SW* produkter, selv om fokuset er på den delen av fanbasen som i størst grad er opptatt av filmene. Denne avgrensningen har jeg gjort fordi de fleste *SW* fans har filmene som fanobjekter. I tillegg har jeg måttet velge ut et visst antall tråder for analyse. For å avgrense analysen har jeg valgt å fokusere på diskusjonene der filmene står i fokus. Dette gjør utvalget av data og arbeidet med oppgaven langt enklere enn om jeg skulle tatt hensyn til diskusjoner rundt andre fanobjekter.

Noe som kan by på problemer med definisjonen over er at den setter fokus på regelmessig konsum. Hvor ofte må man se filmene for at man kan si at det er regelmessig, og hva er konsum? I utgangspunktet er det seks filmer som utgjør to trilogier. Disse ble produsert i to forskjellige tidsepoker. I hovedsak er dette en saga som fokuserer på to handlinger; den som finner sted i PT og den som finner sted i OT. Det er store forskjeller i hvordan fans forholder seg til de ulike trilogiene. Bashere, som foretrekker OT fremfor PT, ser (konsumerer) sistnevnte sjeldnere enn førstnevnte. Noen har også sluttet å se disse filmene. Det finnes også personer som er fans av alle filmene, men som ikke har sett filmene på lang tid slik at man kan stille spørsmålsteget til hvorvidt konsumpsjonen er regelmessig.

En måte å forstå konsum på er ved å trekke frem andre bruksmåter. Man behøver med andre ord ikke å se filmene for å være involvert i konsum av dem. Det *SW* fans i stor grad gjør, er å ta med seg teksten inn i andre medium hvor den så blir gjenstand for analyse og diskusjon. Som Sandvoss påpeker:

The way in which fans relate to [...] texts and the performances that follow from this relationship [...] are all forms of consumption in which we build and maintain an affective relationship with mediated texts [...].

Sandvoss, 2005: 8-9.

Det er først og fremst denne formen for konsum jeg tenker på. Om man faktisk ser filmene eller ikke på regelmessig basis er underordnet det å ”snakke” om filmene. *Hvor* man snakker om filmene er også en avgrensning oppgaven gjør i og med at den tar for seg *elektroniske* fankulturer. I denne oppgaven er fokuset utelukkende på ”cyber-fans” som:

[...] routinely utilize the Internet’s vast array of dedicated television web sites and discussion groups to supplement the viewing of their favourite TV programs [...]. The term is suggested in order to distinguish on-line fans from other television fans that have not yet taken the plunge into the electronic fan culture of the Internet.

Costello, 1999: 5.

At Costello viser til fans av tv-serier er kun en avgrensning han gjør og man kunne like gjerne erstattet ”television” med ”film”. Den fanbasen jeg ser på i oppgaven representerer dermed personer som er emosjonelt involvert i regelmessig konsum av filmene gjennom sin diskusjon av dem i elektroniske fankulturer. Jeg vil ikke forsøke å definere *SW* fans noe mer konkret enn jeg har gjort så langt i innledning. Oppgaven i seg selv kan sees på som et forsøk på å definere hva som er karakteristisk for *SW* fans som eksisterer i elektroniske fankulturer.

1.3 Tre elektroniske fankulturer

For svare på problemstillingen analyserer jeg tre forskjellige fansider: TheForce.net (TFN), StarWars.com (SWC) og Outerrimsieges.com (ORS). SWC er den offisielle fansiden og er eid av den som har produsert *SW* produktene og sitter på opphavsretten til dem (GL). Dette er den eneste fansiden som har lov til å drive profittbasert virksomhet i forbindelse med *SW* produkter. De to andre fansidene er uoffisielle og har ikke uttalt støtte fra GL. Dette betyr ikke at de ikke kan organisere sin fandom i fankulturer på internett. Hvordan fankulturer forholder seg til produktet, har ført til konfrontasjoner mellom offisielle og uoffisielle fansider, ettersom disse kan ha forskjellige mål og interesser i sin fremstilling og bruk av produktet.

Ettersom fansidene har et svært forskjellig utgangspunkt med tanke på den virksomheten de kan og ønsker å drive, virker det fornuftig å foreta en komparativ analyse når jeg skal forstå hva kritikk av fanobjektet er et uttrykk for og hvilke konsekvenser det har for fankulturene. Kritikk er tross alt en bestemt måte å fremstille et produkt på og bør derfor sees i sammenheng med de forskjellige målene og interessene ulike typer av fansider kan tenkes å ha. En hypotese jeg har utformet er at *det er en sammenheng mellom nærhet til produsenten og representasjon og anvendelse av fanobjektet*. Desto færre forbindelser man har til produsenten, desto friere står fankulturer. Hvordan fansidene blir organisert og forsøkt organisert, er et annet tema som står sentralt i oppgaven. De som i første omgang organiserer en fanside er de som sitter i formelle lederposisjoner i fankulturer. Dette er hovedsakelig administrasjonen og moderatorene. Kort fortalt kan man si at administrasjonen setter strategiske mål som de ønsker fansiden skal nå, mens moderatorene gjerne er de som forsøker å sørge for at disse målene blir nådd ved å overvåke brukere og innhold på fansiden. En annen gruppe som man kan tenke seg har organisatoriske interesser er brukere. De utgjør tross alt en fundamental del av fankulturer og kan ha motstridende mål og interesser med ledelsen og andre brukere. Hva disse målene og interessene kan være, kan man få et innblikk i ved å studere de fanaktivitetene som finner sted i forumene. I forbindelse med dette vil det være naturlig å fokusere på maktforholdene i de ulike elektroniske fankulturene.

1.4 Oppbygning

På side (12) lister jeg opp forkortelser jeg benytter meg av gjentatte ganger. Dette er i stor grad forkortelser som blir brukt av fankulturene selv. I kapittel (2) går jeg gjennom teorigrunnlaget for oppgaven. Første del går gjennom hvordan jeg har valgt å forstå og studere elektroniske fankulturer. Blant annet ser jeg her på teorier om virtuelle fellesskap og kommunikasjonsformer som er typiske for disse. Andre del tar for seg teori som er blitt brukt mye innen fanstudier. Denne er mer generell og forsøker å si noe om hva fandom er uavhengig om den finner sted på nettet eller ikke. Her går jeg hovedsakelig gjennom kulturteori. I kapittel (3) gjør jeg rede for de metodene jeg har anvendt, samtidig som jeg forsøker å begrunne mine valg. I kapittel (4) begir jeg meg ut på den innledende analysen som tar sikte på å plassere ulike typer fansider i forhold til hverandre. Dette gjør jeg for å vise hvordan de tre fankulturene jeg ser på skiller seg fra mer marginal fandom og fra hverandre. I kapittel (5), (6) og (7) går analysen mer i dybden. De diskursanalysene som blir utført her

utgjør oppgavens viktigste del med tanke på å forstå kritikk av fanobjekt og konsekvenser for de elektroniske fankulturene. Dette betyr ikke at kapittel (4) ikke er relevant, men dens funksjon er først og fremst å forberede leseren på de kommende kapitlene. Kapittel (5) ser på de ulike funksjonene som diskusjoner har i fravær av bashing. Kapittel (6) ser nærmere på de ulike kritikkdiskursene og hvilke funksjoner og konsekvenser de har. I kapittel (7) står makt sentralt. I siste kapittel samler jeg alle trådene i et forsøk på å si hva min forskning har kommet frem til. Både med tanke på spørsmål jeg har stilt innledningsvis og spørsmål som virker interessante for fremtidig forskning.

Kapittel 2

Teori

2.1 Virtual communities

Et begrep som ofte knyttes til en kultur som finner sted online er "virtual community". Direkte oversatt betyr dette "virtuelt fellesskap/samfunn". Wilbur tar utgangspunkt i Rheingolds definisjon:

Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace.

Wilbur i Porter, 1997: 7.

Wilbur påpeker videre at det er et problem med denne definisjonen. Hva som ligger i begrepet "sufficient human feeling" er relativt uklart (Wilbur i Porter, 1997: 7). Hva regnes som *menneskelige følelser*, og hva er *tilstrekkelig*? Ser man bort i fra disse betingelsene og fokuserer på *kommunikasjon* og *følelser* er man likevel på god vei mot en forståelse av hva et virtuelt fellesskap er ifølge Wilbur. Jeg forholder meg også kritisk til disse betingelsene fordi en slik innsnevring vil kunne gi uheldige utslag. De fankulturene jeg ser på har ulik tilnærming med tanke på emosjonell involvering i forhold til det de diskuterer og i forhold til andre deltakere i fellesskapet. Jeg vil nødig havne i en situasjon der jeg må ta stilling til graden av følelsesmessig engasjement for å avgjøre om jeg har med et virtuelt fellesskap å gjøre. Umiddelbart fremstår alle de tre fankulturene som virtuelle fellesskap. Det virker derfor lite hensiktsmessig å utsette fankulturene for slike betingelser i et forsøk på å avgjøre om de har "sufficient human feeling". På den annen side kan det tenkes at graden av emosjonell involvering kan si noe om hva slags type fellesskap det er snakk om. Rheingolds betingelser er derfor ikke helt verdiløse ettersom de kan benyttes for å si noe om hva deltakerne i fellesskapet selv mener er "sufficient human feeling". Betyr for eksempel en mangel på dette

at man beveger seg vekk fra fellesskapsidealer? Fellesskapsidealer er en tematikk som går igjen i alle kapitlene, og som jeg tydeliggjør i kapittel (8).

Disse fellesskapene finner sted i en “virtuell” virkelighet. Denne virkeligheten kan forstås slik: “[...] the technical means of access to the ‘parallel’, disembodied and increasingly networked visual ‘world’ named cyberspace” (Hillis i Shields, 1996: 70). Fellesskapene eksisterer altså i digitale rom. Forskjellen ligger i tilstedeværelsen eller fraværet av den fysiske verden vi befinner oss i til daglig. At den er parallell betyr ikke at den har de samme egenskapene og kvalitetene som den verden vi er vant til. Det betyr kun at den har fellestrekk. En virtuell verden har på mange måter sitt utgangspunkt i den virkelige verden. Denne gjensidige avhengigheten bør derfor få en sentral plass i forskning i følge Christians og Chen:

Internet research [...] should never cut itself loose from everyday experience. The anonymity of online relations, and the disconnections from time and space among digital entities, cannot be subsumed into a world of its own making. [...] The offline world establishes context, issues, hypothesis, and research framework.

Christians og Chen i Johns et. al. 2004: 22.

Ved å ta hensyn til denne avhengigheten unngår man en fremstilling av elektroniske fankulturer som autonome fellesskap som ikke har noen relasjon til virkeligheten. En sentral del av definisjonen av ”virtual community” er nettopp at den er sosialt betinget. Hvordan den virkelige verden gjenspeiles eller integreres i den virtuelle verden er et spørsmål som oppgaven ser nærmere på. Disse perspektivene er spesielt relevante i kapittel (5) og mot slutten i dette kapittelet knytter jeg dette opp mot spesifikk teori om identitet.

2.1.1 Kunnskapskulturer

Henry Jenkins som tidligere er blitt beskyldt for å fremstille fans som aktive og motstandsdyktige konsumenter som står i opposisjon til produsentmakten, forsøker i *Fans, Bloggers and Gamers* (2006) å bidra til å forstå fanaktiviteter på en ny måte. Her benytter Jenkins seg av Pierre Levys teori, som i stor grad er opptatt av hvordan ”knowledge communities” skiller seg fra andre typer av fellesskap som er basert på geografisk tilhørighet. For Jenkins er elektroniske fankulturer det nærmeste man kommer ”cosmopedia” (kunnskapsbaserte fellesskap) som er:

[...] expansive self-organizing groups focused around the collective production, debate, and circulation of meanings, interpretations, and fantasies in response to various artifacts of contemporary popular culture.

Jenkins, 2006: 177.

Denne kollektive intelligensen er det som binder fankulturene sammen. Jenkins forsøker å argumentere for at fankulturer får dekket sine kunnskapsbehov ved å samle sammen den kunnskapen hvert enkelt medlem sitter på, ved å vise til Nancy K. Bayms *Tune in, Log on: Soaps, Fandom, and Online Community* (2000). Kollektiv formidling og deling av kunnskap gjør at fellesskapene bedre kan forstå fanobjektet. Ettersom en slik felles tilgang på kunnskap overgår hver enkelt brukers tilgang, kan den bidra til at deltakere ser verdi i gjensidig utveksling. Hvor viktig denne tilgangen til kollektiv intelligens er og hvor effektivt den binder kulturene sammen kan man kanskje finne ut dersom man studerer den i forhold til de fanaktivitetene jeg ser nærmere på i oppgaven.

2.1.2 Antagonistiske kulturer

Jenkins er ytterst forsiktig med å fremstille kunnskapsbaserte fellesskap som utopiske kulturer som har få problemer på veien til å nå økt kunnskap. Nyere studier har fokusert på hvordan fans ser ut til å ha problemer med å fungere i harmoniske kulturer (Jenkins, 2006: 143). Grupperinger oppstår idet fans forsøker å opprette fortolkende og evaluerende konsensus. Med fortolkende konsensus menes at fans er involvert i pågående kamper for å oppnå diskursiv dominans i fankulturen de er en del av. Evaluerende konsensus viser til hvilken status man skal gi fanobjektet eller deler av det, og har på mange måter utgangspunkt i fortolkende konsensus. Dette fører til at forholdene mellom fan, tekst og produsent og betydningen av disse er i stadige forhandlinger (Derek Johnsen i Gray et. al., 2007: 286). I sin analyse av tv-serien *Buffy the Vampire Slayer* (1997-2003), viser han at fans forsøker å kvitte seg med posisjoner og smak for å gjøre plass for et nytt hegemonisk konsensus. Her setter Johnsen fokus på de antagonistiske aktivitetene fans er involvert i. Denne kampen preges av konflikter og strategier som mer eller mindre slår bena under fans evne til å jobbe sammen mot et felles mål. En slik teoretisk tilnærming vil passe godt inn i en studie av SW fankulturer som er involvert i svært synlige konfrontasjoner. Om aktiviteter som går ut på å definere/redefinere fortolkende og/eller evaluerende konsensus er sentralt for bashere og gushere, tar oppgaven sikte på å avdekke. Likevel vil jeg ikke begrense meg til kun disse to

typene av konsensus ettersom det kan finnes andre typer av konsensus fans er like opptatt av å etablere.

Antagonisme forbinder man gjerne med et motsetningsforhold og en form for strid. Det ligger også et element av personlige konflikter i denne kommunikasjonsformen. Svært mange virtuelle fellesskap forsøker å styre unna en antagonistisk kommunikasjon. Det virker som om det er bred støtte blant både ledere og brukere i virtuelle fellesskap om at det trenger visse regler for å unngå at debatter blir for personlige og usiviliserte. "Flaming", "baiting" og "trolling" er begreper som de fleste brukere i nettkulturer kjenner til, selv om de kan forstås litt forskjellig. En vanlig forståelse av disse begrepene viser til fiendtlig formål i kommunikasjon mellom brukere:

Abusive language that occurs in online communications and violates online etiquette. It is trying to intentionally inflame someone with baiting speech to elicit an angry, if not violent, response.

Your Dictionary.com, 2008.

Antagonistiske diskurser behøver riktignok ikke være preget av slik kommunikasjon. Likevel er flaming, baiting og trolling et vanlig syn i konflikter mellom bashere og gushere. Det kan være litt for lett å avskrive denne kommunikasjonsformen som et uttrykk for usivilisert diskusjon. William B. Millard har sett nærmere på fenomenet:

Flaming may be cheating in a sense; on the other hand, cheating in any game may be seen as an indication that the game has become serious, or as a way of reframing the rules.

Millard i Porter, 1997: 146.

Det at flaming kan få en fremtredende rolle i nettdiskusjoner, og til tider kan føre til at grupper bryter ut i såkalte "flamewars", er ikke nødvendigvis en indikator for om fellesskapet er sivilisert eller ikke. Flaming kan like gjerne være en indikasjon på at brukere opplever det som diskuteres som såpass alvorlig at de er villige til å bryte fellesskapets regler. I nettsamfunnet Millard studerte, observerte han at denne kommunikasjonsformen viser til noe av det ambivalente i brukeres holdninger til flaming. De fordømte det samtidig som de fikk en positiv opplevelse ut av det (Millard i Porter, 1997: 158). Flaming er en del av antagonismens språk og representerer ved tilfeller mer enn barbarisme. Derfor bør den heller ikke uten videre

avfeies som en useriøs kommunikasjonsform. I kapittel (6) viser jeg hvordan bashing knyttes opp mot disse begrepene.

2.1.3 Anti-fans

Når man snakker om antagonisme kan det være nyttig å introdusere begrepet ”anti-fan”. I ”The Anti-Fan within the Fan” (i Gray et. al. 2007) undersøker Theodoropoulou nærmere anti-fans som misliker fanobjekt A på bakgrunn av å like fanobjekt B. Dette skjer fordi et fanobjekt står i et konkurranseforhold til eget fanobjekt. Disse to objektene er som oftest tilnærmet like eller de blir oppfattet slik (i Gray et. al. 2007: 318). Theodoropoulou ser sportsverdenen som den arena hvor anti-fandom er mest vanlig, men viser til at det finnes dokumenterte tilfeller av anti-fans også innenfor science fiction sjangeren der blant annet *SW* fans er anti-fans av *Star Trek* (i Gray et. al. 2007: 318). At forekomsten er mindre hyppig blant og mellom science fiction fans virker selvsagt ettersom de ikke befinner seg på tilsvarende arenaer der motstanderen og resultater er enkle å identifisere. Når fans av et bestemt science fiction objekt blir anti-fans av et annet science fiction objekt, forsøker man å forsvare sitt eget fanobjekt fordi dets stilling og egen identitet trues av en konkurrerende kraft (Theodoropoulou i Gray et. al. 2007: 325).

For *SW* fans skaper interne opposisjoner antagonistisk kommunikasjon. Ettersom fanobjektet kan og blir delt opp i hovedsakelig to fanobjekter (PT og OT), består *SW* sagaen på mange måter også av to *ulike* fanobjekter. Selv om slike opposisjoner ofte kan minne om de Theodoropoulou snakker om, er de likevel vesentlig forskjellige. Velger man å holde seg innenfor Theodoropoulous definisjon av anti-fans, er kun bashere egentlig anti-fans. Ved en rigid definisjonsbruk bør kanskje ikke bashere kategoriseres som anti-fans. Gushere, ettersom de ikke misliker fanobjektet til bashere, kan strengt tatt ikke klassifiseres på samme måte som bashere. I dette tilfellet kan det være fordelaktig å skille mellom: (1) anti-fans som misliker en type fans, men ikke fanobjektet deres; eller (2) anti-fans som misliker både fanobjektet til motstanderen og fansen. Anti-fans kan derfor være subjekt- og/eller objektorientert etter min mening. I så måte foreslås det her en inndeling som fanger opp disse forskjellige måtene å uttrykke anti-fandom på. *SW* fans er involvert i liknende aktiviteter som sportsfans når det gjelder å sette sin egen fandom i et mer positivt lys enn annen type fandom. På den annen side avskriver ikke bashere fullstendig det fanobjektet de kritiserer. Ettersom *SW* fans har såpass

mange fellestrekk med anti-fans og anti-fandom vil jeg likevel operere med disse definisjonene. De virkemidlene *SW* fans tar i bruk for å fremheve de delene av fanobjektet de foretrekker, tar jeg for meg i kapittel (6).

2.1.4 Interaktivitet

Det som gjerne kjennetegner elektroniske fankulturer er at de er svært interaktive. Spesielt dersom fansiden har forum for diskusjon der interaksjonen mellom brukere står i fokus. Det er flere måter å forstå interaktivitet på. Spiro Kiouisis, som kritisk har gått igjennom flere ulike forsøk på definisjoner, har utarbeidet denne definisjonen:

Interactivity can be defined as the degree to which a communication technology can create a mediated environment in which participants can communicate [...], and participate in reciprocal message exchanges [...].

Kiouisis, 2002: 372.

Denne definisjonen trekker frem viktigheten av gjensidighet med tanke på utveksling av budskap. Diskusjonsforum er en form for kommunikasjonsteknologi som ser ut til å være skapt med tanke på å tilrettelegge for interaktivitet. Et vanlig syn i diskusjoner er at brukere siterer andre brukere og ordner kommunikasjonen deretter. Brukere tar altså tak i andre brukeres tekst som de så fletter inn i egen tekst. På denne måten har de stor kontroll over hvordan innholdet blir fremstilt. Mens mer tradisjonelle medier i stor grad oppfordrer til en enveiskommunikasjon, gir nyere medier (som for eksempel internett) langt bedre muligheter for tilbakemelding (Costello, 1999: 72). Costello indikerer videre at det er en sammenheng mellom brukeres følelse av interaktivitet og dypere involvering i internettbaserte kommunikasjonskanaler. Både hva slags interaktivitet de ulike fansidene tilbyr og brukeres opplevelse av interaktivitet står sentralt i kapittel (7).

I andre del av kapittelet setter jeg fokus på de teoriene jeg vil benytte meg av for å forstå fankulturer generelt. Her forsøker jeg å vise at det å plassere fanobjektet innenfor populærkultur eller subkultur kan by på problemer. Ikke bare for forskere, men også for fans. I sin helhet tar dette kapittelet for seg en forståelse av fans som enten aktive eller passive konsumenter. I tillegg til kulturteoretiske perspektiver, ser jeg også på Bourdieus teori om sosial distinksjon. Til slutt i kapittelet indikerer jeg at fandom må studeres ved å knytte fanidentitet opp mot fanobjektet (teksten).

2.2 Kulturteori

Kulturteori tar sikte på å identifisere forskjellige typer kulturer for å si noe om hvilken rolle disse spiller i forhold til hverandre. Sentralt i teorien står spørsmål om makt og hva slags betydning den har for de ulike typene av kulturer og individer/grupper som identifiserer seg med en bestemt kultur. Populærkultur er et viktig begrep for denne oppgaven fordi *SW* fans i sin helhet kan knyttes opp mot filmer som har en populærkulturell status i samfunnet. For å forstå *SW* fankulturer er det helt nødvendig å forstå innenfor hvilken kultur fanobjektet hører hjemme dersom det lar seg plassere.

John Storey trekker frem flere forskjellige måter å forstå populærkulturen på (1993), og jeg vil fokusere på spesielt tre av dem som virker mest relevante for *SW* fans og *SW* produktet. Man kan forstå populærkulturen som en kultur som er godt likt av mange. Tankegangen er et kvantum kan fortelle oss hva som er populærkulturelle produkter. Problemet med en slik forståelse er at tall ikke nødvendigvis er en god indikator for hva som bør inngå i populærkulturen. Det finnes en rekke kulturelle produkter som har høye salgstall. Klassikere innen bokverden er eksempler på slike produkter. De har høye salgstall som skulle vise til deres populære egenskaper. Likevel blir de tradisjonelt oppfattet som en del av høykulturen (Storey, 1993: 7). En annen måte å forstå populærkulturen på er ved å ta høykultur som utgangspunkt. Det som blir igjen etter at man har identifisert høykultur utgjør populærkultur. En slik forståelse innebærer at populærkulturen er underordnet høykulturen. Ved slike motsetningsforhold har medlemmer av ulike kulturer forskjellige tilnærmingsmåter med tanke på kritisk innsikt i forhold til tekst (Storey, 1993: 7). Dette innebærer at verdivurderinger av kulturen og produktene står sentralt i identifiseringen av dem. Denne forståelsen av hvordan kulturer står i kontrast til hverandre, ser jeg nærmere på ved å trekke frem sosial distinksjon senere i kapitlet. En tredje måte å forstå populærkultur på er ved å definere den som massekultur. Når dette skjer tillegges den egenskaper som håpløs og kommersiell. Forbrukere i massekulturen mangler kritisk distanse til produktene og er ”låst” i bestemte leserposisjoner (Storey, 1993: 12). Tradisjonelt har studier plassert fandom innenfor populærkulturen, selv om nyere forskning blant annet har rettet fokus mot fandom innen høykultur (Gray et. al., 2007). *SW* er et populærkulturelt fenomen som appellerer til de store massene og mange vil nok på bakgrunn av dette identifisere produktet som populærkultur. Fans har ingen illusjoner om at fanobjektet deres representerer høykultur. På den annen side er ikke *SW* fans likegyldige med tanke på hva fanobjektet deres assosieres som (kapittel (6) viser).

2.2.1 Subkulturer

Fandom knyttes samtidig også til marginalitet. Subkulturer kan identifiseres ut i fra hvordan de er blitt beskrevet gjennom historien. Den vanligste karakteristikken er ifølge Ken Gelder: ”non-conformist and non-normative: different, dissenting, or [...] ’deviant’” (2007: 3).

Subkulturer er annerledes enn den kulturen som er dominant i samfunnet. I et forsøk på å vise hvordan fans eksisterer i subkulturer, har forskere fremhevet fanaktiviteter. Det er dette John Fiske gjør i *Understanding Popular Culture* (1989). Her beskriver han blant annet hvordan et populærkulturelt fenomen som jeans kan bli et uttrykk for motstand. Ved for eksempel å bleke eller rive opp og lage huller i buksene får de en ny og motstridende mening som står i kontrast til den meningen som er tiltenkt fra produsentens side (Fiske, 1989: 1-10). Fiske understreker riktignok at en slik distansering ikke innebærer en total avvisning av produktet ettersom de tross alt benytter seg av det. Fiske er representativ for hvordan mye tidlig forskning har knyttet det subkulturelle opp mot fandom. Dette på tross av at deltakere av subkulturer ikke alltid definerer seg selv som fans eller passer inn i en slik karakteristikk (Sandvoss, 2005: 9).

Fans kan beskrives som både ”ideelle konsumenter” og ”antikommersielle” (Hills, 2002: 29). Ved å vektlegge subkulturelle egenskaper har forskere villet distansere fandom fra Horkheimer og Adornos beskrivelse av populærkulturen i *Kulturindustri* (1991 [1969]) som passiv. Horkheimer og Adorno påstår at folket er forsvarsløse mot kapitalismens krefter ettersom det blir manipulert til å akseptere det som tilbys uten at de er kapable til å yte motstand. På denne måten tegner de opp et bilde av populærkulturen som en massekultur der deltakerne passivt konsumerer de produktene de blir tilbudt fordi de mangler kritisk distanse. En slik pessimisme er blitt møtt med mer positive vinklinger av forskere som har ønsket å representere fandom som et uttrykk for motstand.

2.2.2 Ekstern posisjonering

Å studere fanaktiviteter har ikke vært tilstrekkelig for å vise at fans er motstandsdyktige konsumenter. Forskere har også måttet vise i forhold til hva/hvem fans viser motstand mot, for å kunne rettferdiggjøre karakteristikker av dem som bevisste forbrukere. Fiske, i et forsøk på å vise at fans slett ikke er passive forbrukere, setter subkultur opp mot offisiell kultur (dominerende). Opposisjon er et viktig element som gjør at subkulturer kan eksistere, samtidig som de distingverer seg i forhold til dominerende kulturformer. (Fiske, 1989, 1991). Ifølge Fiske er det subkulturene, som i kraft av sitt ønske om sosial distinksjon, som fører til

sosiale forandringer, noe han begrunner ut i fra en klassisk tankegang om at hegemoniet ønsker "status quo" (Fiske, 1989: 19). I så måte fremstår subkulturene som noe positivt for Fiske fordi de representerer forandring, mens kapitalismen representerer stagnasjon. Subkulturer bør her forstås som et synonym for de delene av populærkulturen som kjemper mot og står i opposisjon til offisiell kultur.

Jenkins har vært med på å karakterisere fans som kritiske konsumentgrupper som posisjonerer seg i forhold til produsentene, mer enn de posisjonerer seg i forhold til offisiell kultur. Jenkins har fremhevet de kreative sidene ved fandom og har på mange måter tatt opp arven etter Fiske. I sin etnografiske forskning har han satt et betydelig fokus på fanproduktivitet ved å studere fans av ulike science fiction tv-serier. Jenkins går spesielt gjennom fan fiction. Fan fiction er en type fanaktivitet som tar utgangspunkt i fanobjektets etablerte univers for å produsere egne fortellinger. Fans skriver om og lager nye historier. De gjenoppfinner med andre ord nye betydninger for fanobjektet ved å: "[...] rework and rewrite [the text], repairing or dismissing unsatisfying aspects, developing interests not sufficiently explored" (Jenkins, 1992: 162). En slik måte å forholde seg til teksten på er med på å gjøre fans til produsenter ifølge Jenkins fordi de tar noe av produksjonsmakten fra produsentene og viser at de er interessert i å være mer enn passivt konsumerende forbrukere. Det er viktig å understreke at mye av Jenkins forskning har funnet sted i en tidsepoke der det å uttrykke sin fandom over internett ikke var like vanlig som i dag. Derfor forholder han seg også hovedsakelig til "fanzine fandom" som er trykte fanmagasiner av og for fans. Disse finnes i dag også i elektronisk form.

Ved å trekke frem dette mediet påviser Jenkins at fans er i en konstant dialog med produsentene. Denne dialogen er preget av kritikk av fanobjektet, og er et uttrykk for den skjeve maktfordelingen fans opplever i forhold til produsentene (Jenkins 1992 og Tulloch og Jenkins 1995). Gjennom kritikk har fans makt til å definere og representere fanobjektet på egne premisser. Man kan kanskje påstå at fandom var mer eksklusiv før fandom beveget seg inn i den elektroniske verden. Barrierene for deltakelse i fankulturer er langt lavere i dag, noe som kan ha bidratt til at den typen av fans Jenkins og Tulloch ser på har fått etablere kulturer som i langt større grad er homogene i sine antikommersielle holdninger. Ser man på nyere forskning innen tv-serie fandom er det lite som minner om homogene fankulturer der kritikk av fanobjektet er en allmenn akseptert aktivitet. I økende grad har nyere forskning vist hvordan kritikk er en kilde til konflikter i elektroniske fankulturer fordi evaluerende diskurser er en aktivitet som fører til grupperinger innad i fankulturer (Johnsen i Gray et. al., 2007).

2.2.3 Eierskap

For å utforske hvordan fangrupperinger forholder seg til en karakteristikk av fanobjektet som populærkulturell, vil jeg se på hvordan fans viser eierskap til filmene. Ifølge Hunt skapte mainstream popularitet rundt filmene *The Phantom Menace* (1999) og *The Matrix* (1999):

[...] a paradoxical problem for fandom. On the one hand, such enormous popularity confirmed the importance of SF [science fiction] as a cinematic genre. However, at the same time, such popularity threatened fandom's position of difference from, and opposition to, the mainstream.

Hunt i Jancovich et. al, 2003: 190.

Fans var klar over at *TPM* appellerte til langt flere enn såkalte dedikerte *SW* fans. Dette minner til dels om hvordan "the floating voter" utgjør en potensiell trussel for dedikerte fans fordi de er en konkurrerende målgruppe som produsenten ønsker å nå ut til. Denne målgruppen har andre kriterier for evaluering av fanobjektet (Tulloch og Jenkins, 1995: 141). Også *SW* fans erkjenner at deres fanobjekt ikke utelukkende er produsert for dem. Grunnen til at dette blir et problem kommer av at fans har et behov for å bevare produktets egenart og eksklusivitet fordi det viser tilbake på egen smak. *SFXs* (profesjonelt fanmagasin) løsning på dette problemet var å vedkjenne seg og avskrive eierskap:

[...] through a supposedly superior textual and extra textual knowledge of the film [*TPM*], and this ownership was itself used to distinguish the magazine's appreciation of the film of that of mainstream publications.

Hunt i Jancovich et. al. 2003: 190-191.

SW fankulturer (her representert ved et fanmagasin), påstår Hunt, skyver fra seg elementer de ikke vil vedkjenne seg samtidig som de hevder at disse elementene tilhører andre deler av fanbasen eller en mindre kritisk populærkultur. Om fans foretar samme distinksjoner og har en liknende forståelse av fandom som magasinet ser jeg nærmere på i kapittel (7).

2.2.4 Fanproduksjon

Med tanke på fanproduktivitet har Fiske pekt på tre ulike former: "semiotic", "enunciative" og "textual" (1992: 37-39). "Semiotic" produktivitet har å gjøre med de betydninger man skaper i leseprosessen. "Enunciative" produktivitet handler om ulike former for sosial interaksjon som kultiveres gjennom fankonsumpsjon, mens "textual" produktivitet er den mest gjenkjennelige fysiske produktive handlingen. De fleste fans er involvert i produktivitet av de to første typene, mens et mindretall er involvert i den siste formen for produksjon.

Tulloch og Jenkins har i stor grad fokusert på denne produktiviteten i sin forskning. Som et resultat av dette har de marginalisert store deler av fans i følge Sandvoss (2005: 30). Matt Hills har problemer med å akseptere en slik teoretisk tilnærming fordi den sier at mer eller mindre all aktivitet i forhold til fanobjektet er produktivitet (2002: 30). Jeg vil ikke uten videre avskrive de to første formene for fanaktivitet som verdiløse med tanke på å beskrive fanproduktivitet. De to første formene for produktivitet ser jeg nærmere på i kapittel (5), uten at jeg nødvendigvis godttar aktivitetene jeg ser på som produksjon. Når det gjelder den siste formen vil jeg forsøke å se om det finnes andre former for tekstproduksjon som minner om fan fiction, men som ikke blir fremstilt eller gjenkjent som sådan. Dette er spesielt relevant i deler av kapittel (6) og (7).

2.3 Sosial distinksjon

Ettersom oppgaven i stor grad er opptatt av posisjoner og organisering av fankulturer, trenger jeg et verktøy for å avdekke disse forholdene. Pierre Bourdieus teori om sosial distinksjon er blitt benyttet på forskjellige måter innen fanstudier. Et sentralt element i Bourdieus teori er inndelingen av klasser og hvordan konsumpsjon (smak) gjenspeiler seg i disse. Smak er et element som både er strukturerende og strukturert (Bourdieu, 1986 [1979]). Den er med andre ord en styringsmekanisme for inndeling av klasser i samfunnet og etablering av hierarkier. Sandvoss trekker frem et av problemene man støter på ved anvendelse av Bourdieu innen fanstudier:

[It is] difficult to link specific fan texts, particularly those distributed through mass media of virtually universal reach [...] to specific positions in a multi-dimensional class model [...]

Sandvoss, 2005: 37.

Det å identifisere klassene som fans posisjonerer seg i forhold til er en komplisert oppgave. Sandvoss understreker likevel videre at fantekster fortsatt kan fungere som indikatorer for blant annet klasse (2005, 37). For eksempel har en del forskning på 90-tallet tatt i bruk Bourdieus teorier om distinksjon og bidratt til å avdekke hierarkier internt i fankulturer. Sandvoss viser spesielt til Thorntons studie som viser at subkulturer gjenspeiler hierarkier og maktforhold som gjelder for samfunnet ellers (Sandvoss, 2005: 39).

2.3.1 Makt og kapital

Maktbegrepet er svært sentralt i forhold til problemstillingen og i teorien om sosiale distinksjoner. Hvem har makt, hva slags type makt og hvilke konsekvenser får det for deltakerne i fankulturene? Max Weber definerer makt slik: "[...] et eller flere menneskers sjanse til å sette gjennom sin egen vilje i det sosiale samkvem, og det selv om andre deltakere i det kollektive liv skulle gjøre motstand." (Weber, 1990 [1971]: 53). Brukere og grupper av brukere ønsker å få igjennom sin vilje også i fankulturer. Som et minste felles utgangspunkt antas at alle *aktive* fans av fankulturer har en felles vilje om å bli sett og hørt gjennom de bidragene man gjør i diskusjoner. Alle brukere kan starte tråder og poste innlegg, men ikke alle brukere ønsker å starte tråder. Mange brukere er fornøyd med å poste innlegg. Så hva denne viljen går ut på kan selvsagt variere. Brukere kan ha mange forskjellige mål, selv om det virker rimelig å anta at alle har et felles ønske om å bli lagt merke til gjennom sine bidrag (innlegg/tråder) i fankulturen. Mer skjulte maktformer som "symbolsk makt" kan avdekke og forklare hvorfor enkeltbrukere eller brukergrupper oppnår større legitimitet og gjennomslag for sin vilje enn andre. For Bourdieu er denne makten magisk i karakter ettersom en kan oppnå det samme med denne som med fysisk eller økonomisk makt, så sant den da anerkjennes som legitim (Bourdieu, 1996 [1994]: 45). Både formalisert og skjult makt er maktformer som studeres nærmere i kapittel (7).

Dersom man skal anvende Bourdieu virker det hensiktsmessig å introdusere noen begreper som er avgjørende for deltakelsen i slike hierarkier og påvirker innflytelsen til deltakerne. Det finnes hovedsakelig tre former for kapital. "Økonomisk kapital", "sosial kapital" og "kulturell kapital". Selv om økonomisk kapital (penger) ikke er spesielt relevant i forhold til *SW* fandom, kan det tenkes at denne vil gi seg utslag i forhold til for eksempel forståelse av *SW* produktet fordi man kan få økt tilgang til materiale. Eksklusivitet i tilgang kan bidra til å skape forskjeller som gir seg utslag i kulturell kapital. Denne viser til "utdannelsen" til deltakerne (Hills, 2002: 47). Ved for eksempel å ha kjennskap til informasjon som sier noe utover det filmene formidler kan man bedre forstå og gjøre seg forstått i fankulturene. Kulturell kapital fremstår mer sentral enn økonomisk kapital i den type fandom jeg ser på, og er spesielt relevant med tanke på fortolkende aktiviteter og konsensusbygging. Sosial kapital kan beskrives som det nettverket deltakere har til disposisjon (Hills, 2002: 47), og kan gi dem fordeler dersom man evner å ta i bruk nettverket på riktige måter. Denne kapitalformen er mest relevant for det som har med evaluerende konsensus å gjøre. Hvorvidt sosiale nettverk

gir nevneverdige fordeler blir berørt i kapittel (7). Her gjør jeg samme skille som Sandvoss fremhever ved å vise til Thornton (2005, 39): reell makt og det å ha en følelse av makt.

2.4 Fanobjektet; en del av fanidentiteten

Som jeg har vært innom tidligere i første del av kapittelet kjennetegnes visse elektroniske fankulturer ved at de er involvert i personlig kommunikasjon. For å studere dette aspektet ved fandom trenger jeg en teori som sier noe om fanidentiteter. Fans har i utgangspunktet fokus rettet mot fanobjektet. Distanse eller nærhet til objektet med tanke på fanidentitet er noe som er blitt beskrevet som et paradoks:

On the one hand fandom is based on a strict separation and distancing between fan and object of fandom [...]. On the other hand, psychoanalytic approaches to fandom emphasize the intense emotional bond between fans and their object of fandom through processes such as projection and introjections or the intermediate function of the object of fandom located between the spheres of self and object world as transitional object.

Sandvoss, 2005: 95.

Fanobjektet er med andre ord uløselig knyttet til identitet samtidig som det er adskilt fra det. Sandvoss påstår at fanobjektet er vevet inn i fans følelse av "selvet" (2005: 96). En slik selvrefleksiv tilknytning til fanobjektet vil ha betydning for hva fans diskuterer og ikke minst hvordan de diskuterer det. En sammensmeltning av objekt og identitet har ikke nødvendigvis kun innvirkning på hvordan fans forstår seg selv som en del av objektet, men kan også tenkes å ha implikasjoner for hvordan man oppfatter andre fanidentiteter som uløselig knyttet til teksten.

Ved at fanobjektet blir en del av fanidentiteten oppstår det en mengde ulike tekstfortolkninger. Ulike fortolkninger oppstår fordi fans leser tekster på en selvrefleksiv måte. Når den samme teksten skaper forskjellige fortolkninger sier man at den er "polysemisk". Ifølge Sandvoss finnes det ikke tekster som er "neutrosemic" eller lukkede ved at de kun tilrettelegger for en bestemt lesning (2005: 124). Sandvoss trekker følgende konklusjon om tekst og kommunikasjon: "The greater communicative distance, then, the lesser the text's denotative power and the greater the number of possible interpretations" (2005: 137). Forholdet mellom tekst og fan kjennetegnes av mangel på gjensidig kommunikasjon. Fans bruker altså identitet som referanseramme og ender opp i konnotative (assosiert betydning) fortolkninger. Denotative fortolkninger

er mer uvanlig i fantekster. Disse kjennetegnes ved at en benytter en fortolkning som tar utgangspunkt i mer direkte betydninger. Hvordan de elektroniske fankulturene forholder seg til fanobjektets polysemiske egenskaper er et interessant spørsmål jeg vil forsøke å svare på i kapittel (5).

I dette kapittelet har jeg satt fokus på flere teorier og teoretiske elementer. Dette kjennetegner i stor grad studier av fandom. Svært mange teorier blir brukt for å studere ulike temaer. Behovet for en multiteoretisk tilnærming har vært nødvendig etter min mening for å forstå fandom og det elektroniske aspektet ved dem.

Kapittel 3

Metode

I dette kapittelet vil jeg gjøre rede for hvordan jeg kom frem til de fankulturene jeg til slutt endte opp med. Så følger en redegjørelse for de metodene jeg benytter meg av, samtidig som jeg begrunner valgene av dem. Jeg forsøker også å sette fokus på fordeler og ulemper ved de valgene jeg har gjort.

3.1 Utvalg av fansider

Det har hele tiden vært hensikten å foreta en komparativ analyse med den offisielle fansiden (SWC) ettersom en kan tenke seg at sammensetningen av fans og uttrykk for fandom vil variere på bakgrunn av om fansiden er løst eller nært knyttet opp til produsenten av produktet. Den komparative analysen er riktignok ikke så fullstendig som jeg skulle ønske ettersom det er svært tidkrevende å være involvert i flere fankulturer med tilsvarende engasjement. Dette går noe på bekostning av forståelsen av fankulturen man ikke er like involvert i. Likevel skal det være mulig å observere om det er betydelige forskjeller i kommunikasjonen fans i mellom ved å analysere websidene. Analysen av fankulturen på SWC er den fansiden jeg ikke har vært deltakende i. Her har jeg først og fremst observert fankulturen. Når det gjelder websideanalysen er de ulike fansidene blitt tildelt likt fokus.

3.1.1 Nytt fokus

Under forskningsperioden skjedde det noe brått og uventet som var svært interessant i forhold til problemstillingen. Et stort antall av de brukerne som frekventerte TFN brøt ut og opprettet en egen fanside der man kunne diskutere en bestemt handling i *ROTS*. Denne hendelsen var spiren som fikk en enkelt tråd til å utvikle seg til en egen fankultur. Formålet var å fungere som en motvekt til TFN der fokus var på frihet og minimal sensur. Denne fansiden fikk navnet Outerrimsieges.com. I kjølevannet av denne episoden (ca. et halvt år senere) befant

basherne på TFN seg i en liknende situasjon. Etter å ha blitt tildelt en tråd der de fritt kunne kritisere PT, ble det til slutt bestemt av administrasjonen at denne tråden skulle legges ned. Dette skapte nok en gang opphetede diskusjoner rundt fansidens avgjørelser og strategier. Flere av basherne strømmet til ORS. Der fikk de etter noe diskusjon lov til å opprette et eget forum som fungerte på samme måte som den tråden de brukte på TFN.

Det har med andre ord vært spennende og dramatiske utviklinger med tanke på makt som har vært verdt å forfølge. Derfor har ORS blitt en naturlig fanside å ta med i forskningsprosessen. Ikke bare fordi den representerer disse hendelsene, men også fordi den i utgangspunktet ikke har noen tilknytning til produsenten av fanobjektet. Dette betyr at oppgaven ser på tre fansider (TFN, ORS og SWC) som representerer henholdsvis middels avstand/nærhet, stor avstand og stor nærhet til fanobjektets produsent. Den offisielle fansiden (SWC) er i mindre grad blitt gjenstand for grundig diskursanalyse grunnet endring i fokus og mangel på tid. Forumsidene til SWC skulle også vise seg å være langt mindre oversiktlige med tanke på å gjenkjenne brukere og diskurser. Videre er fansidene alle amerikanske og har en stor overvekt av brukere fra USA og Europa (fortrinnsvis Storbritannia). Grunnet plass og fokus tar ikke oppgaven i betraktning hvilke utslag kulturelle forskjeller kan få. Det er gjort en antakelse om at utslagene vil være minimale i forhold til problemstillingen. Som Ien Ang viste i *Watching Dallas* (1985) kan kulturelle forskjeller være utslagsgivende og føre til ironisk lesning av teksten på bakgrunn av tematikk som er spesielt representativ for en type kultur. SW teksten, etter min mening, er langt mer nøytral og tar opp temaer som i stor grad er universelle. Derfor bør ikke kulturelle forskjeller spille en betydelig rolle.

3.2 Deltakende observasjon

Som forsker av et bestemt miljø må man bestemme seg for hvilken metode man vil benytte seg av for å komme frem til den informasjonen man er interessert i. I denne oppgaven har jeg valgt en kvalitativ tilnærming. Jeg har valgt å være deltakende i to av fankulturene på lik linje med andre brukere, ut i fra et ønske om å tilegne meg størst mulig forståelse av hvordan fankulturene og dynamikken fungerer i sin helhet. En slik metode innebærer at forskeren går hodestups ned i feltet og observerer det som skjer fra et medlems perspektiv, og samtidig påvirker det man ser på bakgrunn av sin deltakelse (Flick, 2006: 220). Hadde jeg valgt en utelukkende observatorisk fremgangsmåte er jeg sikker på at forståelsen jeg hadde opparbeidet meg om fankulturene ville vært svært begrenset og overfladisk. Dette til tross for

at jeg hadde noe erfaring med å delta i slike elektroniske kulturer. I mitt tilfelle er forståelsen av fankulturene i stor grad avhengig av min egen interaktivitet med andre brukere. På denne måten får man en nærhet til forskningsobjektet som gjør en i stand til å lese tråder og innlegg på en helt annen måte enn man ville gjort dersom man utelukkende hadde valgt observasjon som metode. Som nevnt fører dette til at analysen av diskursene i SWC er mindre fullstendige. Ettersom jeg foretok analysen av denne fankulturen sist, har jeg hatt et godt utgangspunkt med tanke på hva jeg skal se etter for å identifisere forskjeller og likheter. Likevel må jeg innrømme at jeg ikke kjenner fankulturen på SWC like godt som de to andre. En annen fordel er at man ved å være deltakende kan få innpass i sosiale nettverk som bidrar til økt forståelse av hvordan gruppedynamikker fungerer. Et eksempel som illustrerer dette godt er ”privat message” (PM) som til stadighet utveksles mellom brukere av ulike grunner. Slike kommunikasjonsformer blir ofte usynlige i en forskningsprosess der man kun observerer fra utsiden.

3.2.1 Nærhet eller avstand

Nærhet til forskningsobjektet medfører også visse ulemper og utfordringer. En kan reise flere spørsmål knyttet til forskerens rolle i forskningsobjektet. Nærhet og involvering er to sentrale elementer Punch (2005: 182) advarer mot. Ved å stå for nær og til stadighet befinne seg midt i forskningsobjektet kan forskere miste noe av den objektiviteten de oppnår ved en utelukkende observatorisk metode. Dette innebærer en viss risiko for at man tolker og analyserer funn med en viss vinkling. Dette er spesielt relevant i forhold til de to fangruppene jeg ser på. Selv anser jeg meg hverken som en basher eller gusher, men befinner meg et sted midt i mellom disse grupperingene. Likevel må jeg vedkjenne at jeg ikke er fullstendig likegyldig til de diskursene som finner sted mellom disse to gruppene. I prosessen med å forstå dem er det viktig å holde fokus på hva man studerer for å bevare objektiviteten. En annen fare ved det å være deltakende er at man automatisk blir en del av det forskningsobjektet man studerer. Dette er problematisk fordi man kan tenkes å være en del av de funnene man gjør. Derfor har jeg forsøkt å holde meg utenfor den delen av diskursen som konkret angår basher/gusherkonflikten. Det vil si at jeg har identifisert diskursene før jeg har vært bevisst medvirkende i dem. Når jeg til tider har vært deltakende i forhold til problemstillingen har jeg latt diskursen etablere seg først. Jeg har ikke inkludert analyse av innlegg som er relatert til de spørsmålene jeg tar opp etter at de er blitt besvart av de brukerne jeg henvender meg til.

3.3 Etiske hensyn

Et annet spørsmål som er direkte knyttet til studier av individer og grupper, er om man skal velge å opplyse fankulturene om sin rolle og hensikt. Min rolle har vært todelt. En passende beskrivelse slik jeg ser det, er at jeg har vært en fan (på lik linje med andre fans) som har funnet ut at han ville studere de fankulturene han var en del av. Jeg er med andre ord ikke en forsker som har trådt inn i en sosial gruppe med den hensikt å drive forskningsarbeid. Dette betyr ikke at jeg er unntatt de retningslinjer som gjelder for forskere generelt som kommer utenfra. Av grunner nevnt ovenfor mener jeg at deltakelse har vært en nødvendighet. Ved å opplyse om min rolle å fremstå som synlig i kulturene, kunne jeg muligens påvirket diskursene i større grad. Ettersom temaet for oppgaven er et fenomen som skaper konflikter, kan man tenke seg eventuelle forsterkninger av denne ved at man opplyser om sin rolle og tema for forskning. Som oppgaven viser er bashere opptatt av å bli hørt og akseptert. Ved en bevisstgjøring av denne konflikten kan man potensielt blåse liv i konflikter som fankulturene har til hensikt å kvitte seg med. Derfor må risikoen for at dette skjer veies opp mot de etiske problemene en skjult identitet og agenda kan medføre. Ettersom gusher/basherkonflikten er et såpass betent tema har jeg valgt å ikke gå for en tradisjonell etisk ”riktig” fremgangsmåte fordi denne kan vise seg å være mer uetisk enn man skulle tro.

3.3.1 Private og offentlige rom

Et annet dilemma man står overfor er hvorvidt man skal betrakte det materialet man tar i bruk som privat eller offentlig. Er den interaksjonen og informasjonen man finner på fansider (som i utgangspunktet er tilgjengelig for alle med internettilgang) privat eller offentlig? De fansidene jeg har sett på er offentlige i den forstand at en stor del av interaksjonen som finner sted på fansiden er synlige også for dem som ikke går til det skritt å registrere seg som brukere. Grunnene til at fansidene er synlige skyldes ofte et ønske om å tiltrekke seg nye og flere medlemmer. På denne måten kan potensielle nye brukere få et innblikk i hva fansiden tilbyr og hvordan miljøet fungerer. Dette betyr i praksis at administrasjonen og brukerne er klar over (eller burde være klar over) at all informasjon på nettsiden kan bli brukt av dem som måtte ønske det.

Det finnes ingen entydige svar eller konklusjoner på om interaksjonen bør behandles som privat eller offentlig. Rutter og Smith tar et oppgjør med tilnærmingmåter som ikke krever restriksjoner fordi offentlig tilgjengelige diskurser (så lenge identiteter er skjult) minner om

kommunikasjonsformer som for eksempel graffiti. At personlig ikke bør forstås som privat er en grov forenkling ifølge Rutter og Smith som presiserer:

Those involved have a recognition that their words and actions are viewable by others but this does not mean that everything that goes on in the groups is essentially public discourse and as such ethically available to the online researcher.

Rutter og Smith i Hine, 2005: 90.

En slik tilnærming blir mer nyansert, og man bør som Rutter og Smith påpeker, ta hensyn til hva slags informasjon man velger å offentliggjøre. Det temaet som presenteres i denne oppgaven kan neppe påstås å være av spesiell sensitiv art. Selv om debattene kan være opphetede og brukere kan oppleve tematikken som alvorlig, er det viktig å ha fokus på at man hele tiden har med underholdningsfilmer å gjøre og ikke temaer som tar opp spiseforstyrrelser og liknende. På den annen side er det en mengde data som kan være relevant i forhold til problemstillingen som jeg ikke vil benytte meg av grunnet et ønske om å beskytte og respektere brukere. En total offentliggjøring av interaksjonen virker ikke etisk forsvarlig. Dette gjelder blant å gjengi spesifikk informasjon som formidles gjennom private grupper i fankulturene og e-post korrespondanse. Generelt ser jeg ikke nødvendigheten av å gå ut med brukernavn som vil gjøre det enklere for leseren å identifisere brukerne i fankulturene. For å holde orden på analysen kaller jeg brukerne basher/gusher#1, #2, #3 og så videre. Ved analyse av nye tråder starter jeg på #1 igjen.

3.4 Diskursanalyse

Punch (2005: 222) viser til Victor Jupp som har identifisert tre trekk ved diskursanalyse slik Foucault (som regnes som grunnleggeren av disiplinen) bruker den: (1) ordene og deres betydning avhenger av hvor de blir brukt, av hvem og til hvem; (2) det kan finnes flere diskurser som kan være i konflikt med hverandre og; (3) i tillegg til å være i konflikt med hverandre kan diskurser anses som arrangert i et hierarki. Nå er ikke diskursanalyse en tydelig definert metode eller teori, og den har ingen spesielle retningslinjer eller mal for hvordan den skal utføres. John Storey beskriver hensikten med disiplinen slik: "Discourse is the means by which institutions wield their power through a process of definition and exclusion" (1993:92). Relaterte spørsmål, slik Storey tolker Foucault, er hvordan makt utøves og hva som effektene av dette. Et slikt fokus har også diskursanalysene i denne oppgaven. Det er viktig at leseren hele tiden skiller mellom begrepene "diskusjon" og "diskurs". Disse blir ikke brukt som

synonymer. Når begrepet ”diskusjon” benyttes er det for å vise til mer tematiske forhold. ”Diskurs” benytter jeg når jeg viser til hva brukere forsøker å formidle gjennom diskusjoner.

Siden en stor del av diskusjonene og diskursene skjer i forum der argumentasjon står sentralt er det naturlig å fokusere på denne typen av diskursanalyse. Begrepet argument kan forstås slik: ” [...] the use of a statement in a logical process of argumentation to support or weaken another statement whose validity is questionable or contentious” (Kopperschmidt i Van Dijk, 1985: 159). Argumentasjonsanalyse følger heller ingen bestemte oppsett. Jeg har likevel fulgt visse retningslinjer som er foreslått av Kopperschmidt. Disse går ut på å identifisere problemet i diskursen og om det representerer en løsning gjennom ”teoretisk” eller ”praktisk” argumentasjon. I førstnevnte forsøker man å etablere ”sannheter”, mens man i sistnevnte tar utgangspunkt i hva man ”burde” gjøre ut i fra forpliktelser og evalueringer om hva som er rett (”correctness”) (Kopperschmidt i Van Dijk 1985: 161). Jeg har altså identifisert hva slags type argumentasjon og utsagn jeg ser på, for å se hvordan de står i forhold til hverandre kommunikasjonsmessig. Dette har gjort analysearbeidet mer oversiktlig. Det blir ikke presentert i systemer ettersom jeg ønsker å styre unna en skjematisk fremstilling av diskursene som kan bidra til å svekke lesbarheten.

Som oppgaven vil vise er mange av de diskursene som finner sted uttrykk for noe annet eller mer enn det man tilsynelatende observerer. Selv for innvidde i fankulturene kan det være vanskelig å gjenkjenne hva man egentlig diskuterer. Ikke alle meningsforskjeller vedrørende fanobjektet representerer noe mer ved at de er en del av en overordnet diskurs som sier noe vesentlig om makt og posisjoner. En må derfor forholde seg kritisk til hva som skal inkluderes i materialutvalget. Som ved alle utvalg vil noe unnsnippe forskerens oppmerksomhet. De viktigste skjulte diskursene skal likevel være mulig å få med ettersom de er blitt mer gjenkjennelige med tiden.

3.4.1 Datamaterialet

Tråder og innlegg danner hovedtyngden av datamaterialet. Ved å se på disse vil jeg identifisere diskurser. Det er hovedsakelig her diskursene vokser frem og kommer i konflikt med hverandre. Utvalget av tråder og innlegg er stort og jeg har ikke valgt å følge noen bestemte kriterier for utvalg eller benytte meg av software som gjør utvalg basert på bestemte ord og fraser. Det har hele tiden vært viktig å finne tråder som er representative for både klima og de diskusjonene fankulturene er involvert i. Mange er sammenfallende og man

kunne uten problemer erstattet en tråd med en annen for å vise til samme tendenser. Etter å ha tilbrakt flere år på slike fansider ser man gradvis at det finnes visse mønstre og tematiske gjengangere. Til tider har jeg lett aktivt etter tråder og innlegg som representerer problemstillingen, mens de enkelte ganger har dukket opp idet jeg har vært deltakende som vanlig bruker (uten en forskningshensikt). Jeg har ikke valgt å presentere dette materialet for seg selv, men velger heller å trekke inn materialet underveis i oppgaven. Det er ikke alltid at de innleggene som presenteres står i et suksessivt forhold til hverandre. De er riktignok kronologisk ordnet etter når de ble postet, men mellom innleggene finnes det andre innlegg som er fjernet. Noen er fjernet fordi de sier det samme, mens andre er tatt vekk fordi de ikke belyser problemstillingen. Man skal også være klar over at noen av trådene jeg ser på kommer opp i flere hundre sider. En blir derfor nødt til å være svært selektiv til hva man skal inkludere. Som regel har jeg inkludert det første innlegget i en tråd for å gi leseren et inntrykk av hva brukere har som utgangspunkt for den diskusjonen de så velger å involvere seg i.

For leseren kan det sikkert virke som jeg kommer opp med analyser fra tid til annen som de ikke helt klarer å identifisere i datamaterialet. Dette stemmer nok også til en viss grad. Ofte er dette et resultat av at jeg har dannet meg et bilde av diskusjonen og diskursene ved å lese hele tråden og de fleste innleggene i den. Dette er med på å danne et helhetsinntrykk som jeg så forsøker å formidle til leseren gjennom utvalget jeg presenterer. Noen vil kanskje også lure på hvordan jeg avdekker motivene til enkelte brukere. Her er det lang erfaring og involvering med brukere som er stikkordet. Jeg prøver så godt jeg kan ikke å anta for mye om brukeres motiver, samtidig som jeg også ønsker å gi et inntrykk av dem.

3.4.2 Kategorisering

I min behandling av dataene har jeg først kategorisert trådene etter hva slags diskusjoner og diskurser de er involvert i, og etter hvorvidt kritikken kan oppfattes som positiv eller negativ. Dette har gjort det enklere å velge ut hva jeg vil ha med. Tråder som faller utenfor disse kategoriene (for eksempel tråder som går på selvforståelse) har havnet i en ”diversekategori”. Videre har materialet blitt utsatt for komparative analyser med funn som hovedsakelig Brooker og Baym har gjort i sine studier av fankulturene TFN og r.a.t.s. Brookers studie ligger tett opptil min egen selv om fokuset er noe annerledes. Baym, som har sett på fans av såpeserier, har gjort en grundig analyse som virker generaliserbar i mange tilfeller. Både hun og Brooker har vært nyttige med tanke på å organisere funnene. Alle trådene er blitt lagret

underveis ettersom informasjonen kan gå tapt. Forumsider har en tendens til å generere enorme mengder informasjon, og administrasjonen må fra tid til annen rydde opp for å frigjøre serverplass. Alle trådene har dermed stått (og står fortsatt) i fare for å bli slettet. De fleste finnes likevel fortsatt slik at forskningen kan etterprøves. Grunnet ønske om delvis anonymisering ønsker jeg ikke å oppgi henvisninger til disse trådene og innleggene, selv om man i praksis kan finne dem ved hjelp av søkemotorer.

3.5 Intervju?

Oppgaven benytter seg i sin helhet av diskursanalyse for å avdekke de diskursene som finner sted. Til dels bidrar websideanalysen til å tydeliggjøre disse diskursene. En kunne tenke seg andre metoder som for eksempel å intervju brukere. Dette er i stor grad blitt gjort innenfor fanstudier. Dette kan selvsagt være en god metode for å forstå hva som skjer og hvordan fans tenker. På den annen side kan man ikke forvente at alle har forståelse for sin egen aktivitet og den diskursen de er en del av. For de som er involvert i slike diskurser over lengre tid og gjerne med følelsesmessig engasjement, kan det være vanskelig å ta et steg til siden og analysere seg selv på tilnærmet objektiv måte. Etnografi, som ofte bruker deltakende observasjon, er en metodisk tilnærming som tar sikte på å spørre fans for å få svar. Det ligger et faremoment ved en slik tilnærmingsmåte. Ifølge Hills (2002: 66-68) er fans en problematisk informasjonskilde med tanke på egen mediekonsumpsjon. Spørsmål knyttet til fanidentitet (for eksempel hvorfor man er fan av et bestemt objekt) kan bidra til å fremprovosere svar som igjen kan aksepteres litt for ukritisk. Dette skjer fordi man ikke tar høyde for at de svarene man samler inn kan være resultat av en form for forsvarsmekanisme som tar sikte på å rettferdiggjøre sin emosjonelle tilknytning til produktet (Hills, 2002: 66). Av denne grunn ønsker jeg ikke å ”spørre” for mye.

3.6 Websideanalyse

En viktig del av oppgaven er å foreta en innholdsanalyse av de forskjellige nettsidene. Jeg følger ingen bestemt metodikk annet enn at jeg forsøker å avdekke form- og innholdsmessige trekk. Ved å utelate diskusjoner og diskurser som finner sted på forumsidene, og i stedet fokusere på den informasjonen som er tilgjengelig også for de som ikke klikker seg inn på forumsidene, forsøker jeg å gi et bilde av hva fansidene kommuniserer overfor potensielle brukere med tanke på tilbud og etterspørsel. Jeg er blant annet interessert i hvordan design og

struktur av fansidene påvirker kommunikasjonen i forumene. Ifølge Wright og Street har layout og struktur betydning for innholdet på forumsider (2007: 853). På to av fansidene finner man forumsidene som en del av et større tilbud. De har blant annet en forside som fokuserer på mer enn forumaktivitet. Jeg har valgt å inkludere en analyse av disse også. Slike forsider utgjør en viktig del av kommunikasjonen og kan i første omgang tenkes å påvirke hvilke typer av fans fansiden tiltrekker seg. I websideanalysen støtter jeg meg i stor grad til Boardmans *Language of Websites* (2005). Selv om denne ikke setter opp en tydelig definert metode som skritt for skritt tar for seg hvordan man utfører websideanalyser, setter den fokus på hva man bør se etter i et forsøk på å forstå websidekommunikasjon.

I dette kapitlet har jeg har forsøkt å vise at jeg har gjort bevisste valg når det gjelder hvordan jeg vil tilnærme meg fankulturene jeg studerer. De fleste metodene jeg benytter meg av kjennetegnes ved at de ikke er strengt definert med tanke på utførelse. Jeg har likevel fulgt visse retningslinjer selv om jeg i stor grad har måttet bruke ”sunn fornuft” i analysen.

Kapittel 4

Fansidene

I dette kapittelet vil jeg vise hva slags typer fansider SWC, TFN og ORS representerer. Videre vil jeg vise hvordan ulike typer av fansider har ulikt fokus på fanobjektet. Som en sentral del av denne analysen ser jeg nærmere på brukeraktivitet og observerbare/uttalte mål fansidene har, samtidig som jeg forsøker å vise til hvordan websider kommuniserer overfor brukere gjennom websidedesign.

4.1 Karakter- og handlingsfokus

SW fansider varierer blant annet etter hva slags fokus de har på handlinger, karakterer eller produksjonsmessige aspekter ved SW (som for eksempel teknologi, kostymer og liknende). Et godt eksempel på karakterfokus er *The Boba Fett Fan Club* som er dedikert til en bestemt karakter i SW sagaen som spiller en mindre rolle i handlingen. Disse kan minne om filmstjernefanklubber ettersom fokuset på karakteren minner om det fokuset fans av filmstjerner har på personer (Barbas, 2001: 109-134). Statusen til karakteren står i sentrum, mens det universet karakteren befinner seg i er perifert. Slike fansider trenger ikke å være elektroniske fankulturer som fokuserer på deltakelse og er av den grunn ikke spesielt relevante for denne oppgaven. Mange SW fans lager hjemmesider for å vise sin egen fandom og tilbyr resurser i form av bilder og informasjon. Selv om de ikke er fankulturer utgjør de en del av det totale bildet av online SW fandom.

4.1.1 Fan fiction

Fan fiction står i en viss særstilling med tanke på produktfokus. Til forskjell fra fansider som har karakterfokus, henter man her mer konkret inspirasjon fra SW universet uten nødvendigvis å rendyrke produktet slik det fremstår i ferdig form. Samtidig som fan fiction har et fokus på handlings- og karakteraspekter ved SW sagaen, har den også en fornektelse av produktet i seg.

Fans som er involvert i fan fiction godtar ikke nødvendigvis at handlingen er slik den fremstår, og innebærer på sett og vis et antifokus der fans visker ut grensene mellom leser og forfatter ved å ta i bruk strategier som fremhever andre aspekter enn de som produsentene legger vekt på (Jenkins, 1992: 155). Denne fornektelsen kan resultere i at fans produserer fortellinger som gjerne går på tvers av en mer tradisjonell forståelse av *SW*. Det er stor enighet blant forskere om at denne typen fandom kjennetegnes av produktivitet. Likevel er den på mange måter marginal fordi det er få fans som er involvert i slike aktiviteter. Av denne grunn er den heller ikke spesiell interessant for denne oppgaven som setter fokus på en type fandom som er bredere.

4.1.2 Filmfokus

Sagaen består av to trilogier. Den første filmen i OT kom i 1977. Den siste filmen som markerte slutten på *SW* sagaen kom i 2005. I tiden mellom de to trilogiene kom SE. I alt er det altså ni filmer på dvd markedet. Offisielt er PT og SE de trilogiene som GL mener representerer hans korrekte visjon. Det å være basher innebærer ikke at man kun er kritisk til hele eller deler av PT. For mange bashere er det også problemer knyttet til SE. Mange fans likte dårlig at GL endret på de originale filmene ettersom de hadde implikasjoner for handlingen. Kosmetiske endringer som ikke påvirker handlingen skapte mindre misnøye (Brooker, 2002: 63-77). Dette har ført til at *SW* fans har gruppert seg ytterligere. Foruten fansider som er dedikert til OT før endringene, finnes det også fansider som tar avstand fra PT. For noen fans er inklusjon og eksklusjon av de ni filmene viktig for organiseringen av deres fandom. Det finnes også et fåtall av fans som ikke inkluderer PT eller SE i sin fandom på de tre fansidene jeg ser på. De fleste (også bashere) har sett filmene og fortsetter å se dem. De som ikke ser dem lenger er fortsatt involvert i diskusjoner rundt filmene. Slik sett er de fleste opptatt av å diskutere alle de ni filmene og fortsetter med en form for konsumpsjon av produktet som beskrevet i innledningen.

Fansidene oppgaven ser nærmere på har som mål å favne bredt (i motsetning til enkelte av fansidene nevnt over som er mer nisjepreget) og er som et resultat av denne strategien fansider som kan tilby og tilrettelegge for ulike typer av fandom. Det er ikke uvanlig at fansider som retter seg mot større målgrupper har egne forum eller tråder som er dedikert til bestemte karakterer eller fan fiction. Fansidene har det til felles at de i stor grad er strukturert rundt filmene og handlingen. Fokus har betydning for hva slags fans som er representert, hvor

mange av dem det er og hvor stor aktiviteten er. Aktivitet har ikke nødvendigvis en sammenheng med antall brukere, selv om det ofte er slik. Fansider med høy aktivitet er interessante. Ikke bare fordi de er vitale, men også fordi de er langt enklere å studere med tanke på problemstillingen. En diskurs hvor det tar kort tid mellom innlegg kan tenkes å bedre belyse den konflikten oppgaven ser på, sammenliknet med et miljø der det kan gå dager mellom innleggene.

4.2 Retningslinjer og moderering

Svært mange nettsamfunn har et uttalt ønske om å unngå baiting, trolling og flaming. Selv ORS med sin mer uformelle stil forsøker å begrense slik aktivitet. Milde former for angrep på personer aksepteres likevel. Det er først og fremst omfanget ORS ønsker å begrense, mens TFN har en nulltoleranse for fiendtlig kommunikasjon mellom brukere. På SWC gjelder samme regler for interaksjon som på TFN. Alle fansidene har offisielt uttalt at de ikke ønsker en slik kommunikasjon selv om praksis tilsier at spesielt ORS (og til en viss grad også SWC) er mindre rigid med tanke på å håndheve denne policyen.

Hadde denne karakteristikken av ORS vært skrevet for noen år siden ville den sett ganske annerledes ut. Fansiden har vært gjennom store forandringer fra den i sin spede begynnelse ikke utgjorde stort mer enn en tråd, til å ta form som en fanside med trekk og strategier sammenfallende med de to mer etablerte fansidene. Likevel er det fortsatt markante forskjeller. Selv om de anarkistiske trekkene mer eller mindre er blitt faset ut med tiden har den fortsatt mange av de samme prinsippene i bunn:

I set up this pretty basic forum so we could entertain various topics relating to Revenge of the Sith and the Star Wars saga in general without having to deal with unfair and biased moderator sniping taking place over at the JC [Jedi Council, forumsidene på TFN].

A couple of the mods [noderator] over there have pretty much ruined the Revenge of the Sith board and based on several PMs [private message], I got the impression folks would be happy to continue debating the "controversial" topics without worrying about overly-sensitive mods.

Have fun.

ORS, 2005.

Foruten at mange brukere mente at moderatorene var partiske i debattene og forskjellsbehandlet dem som hadde et motsatt syn, var det enighet (blant mange av brukerne som valgte å forlate TFN til fordel for ORS) om at moderatorene var overfølsomme. De brukerne som brøt ut passet ikke inn i TFN sin familievennlige atmosfære ettersom de var for konfronterende i sin stil. Situasjonen ble sett på som uakseptabel av begge parter og ORS var et faktum. Over tid fortsatte siden sin rekruttering til det nye miljøet og skaffet seg brukere som hadde liknende erfaringer med TFN. Fansiden ble tuftet på misnøye for en annen fanside og dens behandling av brukere. Til slutt klarte fansiden å etablere en solid brukergruppe som gjorde fankulturen levedyktig i tiden fremover. I sitt nye hjem kunne de være engasjert og følelsesmessig involvert i kontroversielle diskusjoner uten å bli sensurert eller straffet for å være personlig involvert.

På TFN virker behovet for å overvåke diskusjonene langt større enn på ORS. Dette ser man blant annet ved at moderatorer ofte sensurerer brukerinnlegg som de mener er upassende. På SWC har man et liknende overvåkningsbehov. Til forskjell fra både TFN og ORS har SWC i tillegg moderatorer som overvåker i det skjulte: "There are also undercover Jedi lurking about, so be mindful" (SWC, 2004). Det kan ofte være et problem for moderatorer å overvåke store nettsider og man kan aldri garantere at innhold som fansiden har definert som upassende blir sensurert bort. Ved å gi inntrykk av at moderatorene likevel er over alt og i prinsippet kan være en hvilken som helst bruker, skaper man en illusjon om at brukere er under konstant overvåkning. Ved overtredelser er det likevel vanlig å gi advarsler før man eventuelt kommer med sanksjoner som utestengelse. Dette er en praksis som alle fansidene følger.

4.2.1 Ulik investering i fanobjektet

Hva brukere opplever i praksis gir indikasjoner på hva som er akseptert. Selv om ORS offisielt er i mot flaming, baiting og trolling signaliserer administrasjonen at den ønsker at brukere skal være engasjert i debattene. Faktisk blir de oppmuntret til det. I forumet for politisk diskusjon har administrasjonen satt opp disse reglene:

- PLEASE KEEP DISCUSSION ON TOPIC.
- STICK TO ASSIGNED THREADS FOR EACH TOPIC.

- INTENSE DEBATE IS ENCOURAGED, BUT PERSONAL ATTACKS DO NOT BELONG AND SHOULD BE TAKEN TO PRIVATE MESSAGES.

ORS, 2008.

Disse reglene kan sies å gjelde for de andre forumene også. Det man bør legge merke til er at administrasjonen ønsker å ha oversiktlige og ryddige forum. Reglene tar sikte på å opprettholde struktur og organisasjon. Dette skyldes i hovedsak praktiske grunner samtidig som fansiden fremstår som organisert og seriøs overfor potensielle brukere. Dette gjelder også for de andre fansidene jeg ser på. Det som er uvanlig her er at ORS oppfordrer til intense debatter samtidig som administrasjonen minner om at personangrep ikke hører hjemme. På bakgrunn av hvordan moderatorer har behandlet personlige elementer i debatter tidligere, bør ”intens” tolkes som en anerkjennelse fra administrasjonen om at personkonflikter tolereres med jevne mellomrom og i begrenset grad. Først når personkonflikter dominerer diskusjoner og når personangrep er av en såpass alvorlig karakter at de grenser til ulovlig virksomhet, bryter moderatorer inn. Ellers oppfordrer ledelsen til intense og personlige diskusjoner. At representanter fra ledelsen selv involverer seg i personkonflikter bidrar til å etablere en forståelse om at personkonflikter er akseptert.

Enkelte fansider kan tillate stor løssluppenhet, mens andre igjen er mer restriktive. Dette har i utgangspunktet å gjøre med hvilken målgruppe administrasjonen ønsker å appellere til. Noen ønsker et familievennlig forum der brukere kan komme ned i lave aldersgrupper, mens andre tar sikte på en mer voksen målgruppe med 18-årsaldersgrense. ORS tar sikte på å tiltrekke seg de over 18, mens både TFN og SWC henvender seg mot fans ned i 13-årsalderen. Når det gjelder språkbruk, er banning strengt forbudt på TFN og SWC. Dette vil følgelig påvirke innholdet og kommunikasjonsformen i stor grad. Både TFN og SWC tatt i bruk filtre for å sensurere banning. ORS har riktignok også et filter, men dette kan brukere velge om de vil aktivisere eller ikke.

Hvilke følger dette har å si for kvalitet er avhengig av hvordan man tolker kommunikasjon. En kan selvsagt tenke seg at en overvekt av yngre brukere (de yngre enn 18) vil føre til en mindre avansert diskusjon grunnet manglende forståelse av fanobjektet, noe som henger sammen med kapitalsammensetning. Generelt har yngre medlemmer, i alle fall opp til en viss alder, mindre kulturell kapital til rådighet enn eldre medlemmer, selv om det naturligvis finnes unntak. Et annet element som kan være med på å trekke kvalitetsstempelen ned er formen på diskusjonen. Dette kan for eksempel ha med bruk og oppbygging av språk å gjøre.

Enkelte fansider kan ha et ønske om å nedtone språkbruk ut i fra en antakelse om at dette forringer kvaliteten på diskusjonen og virker ekskluderende på brukere som blir støtt av grov språkbruk. Likevel er det viktig å påpeke at det ikke nødvendigvis er en sammenheng mellom kvalitet (spesielt med tanke på kunnskap og formidling av kunnskap) og en uformell væremåte. For eksempel har medlemmer av ORS til tider vist umodenhet i forhold til disse aspektene på tross av at de på samme tid utviser betydelig kompetanse med tanke på fanobjektet og argumentasjonskapasitet. I sin helhet kan man si at mer formelle fansider tar sikte på en kontrollert emosjonell investering i argumentene og kun disse, mens mer uformelle fansider også vil tillate en viss emosjonell involvering i forhold til andre brukere.

4.3 Offisiell vs. uoffisiell

Hva slags tilknytning fansiden har til produsenten som sitter på opphavsretten spiller inn på hvordan fankulturer utvikler seg og hva det kan tillate seg av form og innhold. SWC er eid av Lucas Online. Her finner man for øvrig også den offisielle SW fanklubben. Dersom man ønsker å bli medlem må man betale en abonnementsavgift i underkant av åtti kroner. En abonnementsstatus innebærer tilgang til eksklusivt materiale (som for eksempel webdokumentarer om filmene og liknende) og reduserte priser på produkter og tjenester. Dette gjelder ikke basismedlemskap som lar deg delta i forumsidene. Det er verdt å merke seg at enkelte applikasjoner ved forumsidene krever at man er betalende medlem. For eksempel må man være medlem for å kunne ta i bruk avatarer (bilder som knyttes til brukerens identitet) og profiler (personlig data/informasjon om brukeren). På denne og andre måter oppfordres brukere til å bli medlemmer, selv om det ikke er noen store økonomiske barrierer for innpass.

TFN er antakeligvis den største SW fansiden som finnes. Den er uoffisiell, noe som betyr at den ikke har uttalt støtte fra LucasFilm Ltd. Likevel finnes det noen forbindelser til den offisielle siden. TFN kan sies å være semi-profesjonell ettersom den blir finansiert gjennom reklameinntekter. De reklamelinkene som finnes på nettsiden tar deg til SW produkter av ulik art. En av linkene leder direkte til den offisielle fansidens webbutikk. Fansidene står i et økonomisk avhengighetsforhold til hverandre. LucasFilm Ltd. som man må anta ikke er avhengig av TFN for å få solgt sine produkter, når likevel ut til et stort marked og en viktig målgruppe. Dette forholdet er god butikk også for LucasFilm Ltd. Uten å vite størrelsesorden på reklameinntektene, må man anta at TFN nyter godt av et økonomisk samarbeid med den

offisielle siden. Dette kan bidra til å dekke driftskostnader og serverutgifter. Disse inntektene går ikke til å lønne moderatorene som jobber på frivillig basis. Heller ikke på ORS eller SWC er moderatorstillinger lønnet. ORS har ingen reklameinntekter og må belage seg på at brukerne er villig til å bidra med tid og penger for at fansiden skal gå rundt. Utgiftene er blitt dekket av eierens egen lomme og donasjoner gitt av medlemmene. Som vist ved eierens uttalelser senere i kapittelet betyr ikke dette at fansiden ikke må ta hensyn til innholdet den publiserer. Kun dersom man er liten nok til ikke å tiltrekke seg noen oppmerksomhet vil man kunne ha et tilnærmet fritt spillerom. I lang tid fantes det så å si ingen selvsensur på ORS. Da den vokste seg større innså administrasjonen hvilke farer som var forbundet med å drive en fanside med anarkistiske trekk.

Økonomiske bånd kan for TFN bidra til å påvirke omtale av *SW* produktet. Er det for eksempel forenelig å ha en gruppe av fans som snakker fritt og nedsettende om deler av *SW* produktet når man har et økonomisk samarbeid med eierne av produktet? Her kan det ligge en frykt som fører til sensur av kritikk av produktet. Frykten for at det økonomiske samarbeidet vil avvikles grunnet oppfatninger fra produsentens side om at produktet får negativ oppmerksomhet, kan føre til en bevisstgjøring av strategiske løsninger for å unngå bestemt innhold.

4.3.1 To ulike strategier

Uoffisielle fansider kan altså velge to strategier: (1) en representasjon av produktet som stemmer overens med produsentens fremstilling av det; eller (2) en representasjon av produktet som undergraver produsentens forståelse av produktet. Både TFN og ORS kan sies å anvende strategi (1) selv om begge fansidene til tider har hatt elementer som har arbeidet for å artikulere en motdiskurs til produsentens representasjon og forståelse av produktet. Dette har skjedd enten gjennom diskusjon eller produksjon av fan fiction/fan filmer. En slik motdiskurs kan forstås som “cultural jamming”: ”[to] subvert the symbolical economy of the corporate persona [...]” (Coombe & Herman, 2001: 939). Slike motdiskurser til produsentens etablerte diskurs har ført til konfrontasjoner tidligere. Disse konfrontasjonene har i stor grad hatt å gjøre med kreativitet og produksjon som tar utgangspunkt i opphavsbeskyttet materiale. Gjennom årene har for eksempel *SW* fansider som har publisert falske pornografiske bilder av karakterer i *SW* blitt forsøkt sensurert av LucasFilm Ltd. (Sara Jones i Jancovich og Lyons, 2003: 169). Kilden til konflikten er ikke nødvendigvis at man tar i bruk opphavsbeskyttet

materiale (ettersom bildene er falske), men at man fremstiller produktet på måter som ikke er forenelig med den familievennlige merkelappen LucasFilm Ltd. ønsker å sette på produktet.

Det som fremstår som unikt ved ORS og som fungerer som en motvekt til den familievennlige atmosfæren til de to andre fansidene, er at brukere har mulighet til å både se og poste pornografisk materiale i et eget forum. Pornografisk materiale er blitt postet ved jevne mellomrom på TFN. Dette fører umiddelbart til utestengelse. På ORS opplevde man også at pornografisk materiale hadde en tendens til å bli postet i ulike forum. Også mildere former for pornografi er blitt benyttet som avatarer. Noen av disse bildene og animasjonene (som vises gjennom avatarer) har vært i grenseland for det som tillates på ORS. Administrasjonen har innsett at det ligger et behov her og valgte å opprette et eget forum for pornografisk innhold. På denne måten har de klart å kontrollere innholdet på fansiden i langt større grad enn tidligere. I tillegg til dette fantes det et forum for dem som ønsket å angripe hverandre verbalt ("Geonosis Arena"). Tanken bak forumet var at brukere skulle få avreagere ved å delta i personkonflikter. I skrivende stund er sistnevnte fjernet ettersom administrasjonen ønsker å tone ned fokuset på konflikter. I lang tid hadde denne en viktig symbolfunksjon. Forumet var for eksempel utenkelig på en fanside som TFN. At ORS har blitt langt mer bevisst i forhold til pornografisk innhold og personangrep skyldes frykt for represalier fra LucasFilm Ltd. og søksmål fra privatpersoner. Eieren har kommet med uttalelser som beskriver hvorfor slikt innhold er problematisk:

Obviously, SW is a family-oriented topic and we can't attract new users under the SW brand and then expose them to adult material. We'll get sued. So we need to crack down on this.

ORS, 2007.

Dette er en anerkjennelse av produsentens makt og dens forståelse av *SW* produktet mer enn det representerer eierens forståelse av produktet.

4.4 Layout og kommunikasjon

Videre vil jeg se nærmere på hva layout kommuniserer overfor de som besøker websidene. Her ser jeg blant annet på hva slags informasjon man kan hente fra forumsidene og den kommunikasjonen som etableres på forsiden. Dersom man har mulighet oppfordres leseren til å besøke de ulike fansidene for å danne seg et visuelt inntrykk av dem.

ORS er en rendyrket forumside og har en layout som fokuserer utelukkende på dette aspektet. Som man ser er det langt mer enn *SW* relaterte temaer man kan diskutere. Det første en bør merke seg og som er av interesse i denne sammenhengen er aktivitetsindikatorerne som jeg har skissert opp i tabellen under:

Forum	Tråder	Innlegg
Star Wars Films	488	42201
Indiana Jones	28	1798
Star Wars Expanded EU	26	665
Movies –General Discussion	198	12350
Boob Tube (TV)	68	2719
Books & Literature	29	1221
Comics	49	2218
Gaming	84	2558
Music	59	2222
General Community	214	16552
Current Events & Politics	180	10944
Census (avstemning rundt ulike temaer)	177	7253
Fan films & Fiction	79	883
Collecting	13	327
Internet & Technology	41	521
Fun & Trivia	54	26515
Sports	36	7218
Basher Sanctuary	7	13771
18+ NSFW (not safe for work)	15	1141

Hovedtyngden av aktiviteten finner sted på ”Star Wars Films” forumet. Godt og vel 40.000 innlegg totalt. Den har også klart flest tråder, selv om dette ikke nødvendigvis gir noen indikasjon på høy aktivitet. Andre forum som har høy aktivitet er blant annet: ” Movies – General Discussion”, ”General Community” (alt fra diskusjoner om været til barneoppdragelse), ”Current Events & Politics”, ”Fun & Trivia” og ”Basher Sanctuary” (BS). Av disse er ”Fun & Trivia” det forumet som har nest mest aktivitet. Dette bør ikke tolkes i den retning at brukere tilbringer mer tid her enn på for eksempel ”Movies –General Discussion” forumet. Å bidra i dette forumet er ofte svært enkelt. I mange tilfeller holder det å poste et enkelt ord. For eksempel kan trådene være ordleker der en bruker nevner en *SW* karakter, mens neste følger opp med en annen *SW* karakter som begynner på den bokstaven navnet på karakteren før slutter på.

De andre forumene krever langt mer av tid og innsats. ”Star Wars Films” forumet og ”Current Events & Politics” forumet er av denne typen. Her er ofte innleggene lange og en må ta

hensyn til diskusjonene i større grad. Ofte krever brukere at man følger diskusjonen i sin helhet og har oversikt over hva som er blitt sagt tidligere. Det er for så vidt også et interessant fenomen at BS har såpass stor aktivitet på tross av at forumet ble opprettet et halvt år etter de andre. Basherne utgjør riktignok en god del medlemmer (ca. 1/6 av det totale antallet). Slike tall skal man alltid forholde seg kritisk til av flere grunner. For eksempel skaffer mange seg en brukerkonto uten å benytte seg av den og er således inaktive medlemmer. I tillegg til dette må man forvente at mange medlemmer er såkalte ”socks” (medlemmer som oppretter flere brukerkontoer av ulike grunner). Både TFN og SWC har regler mot at brukere oppretter flere kontoer. På ORS tillater man dette. Ved å respektere og hemmeligholde skjulte identiteter signaliserer administrasjonen at brukernes behov står i fokus. Det er liten grunn til å anta at det finnes store skjevheter mellom bashere i forhold til andre fans, så selv om antallet bør nedjusteres, er nok forholdet noenlunde reelt. Uansett er det en generell tendens at når fansider (blant annet ORS og TFN) opplever nedgangstider, så er det ofte aktivitet i bashermiljøene. ORS har også valgt å ikke gjemme bort dette forumet (det er inkludert på forsiden). På TFN var BS en tråd i et av forumene. På SWC finnes det ikke en egen tråd eller forum som er opprettet for bashere. Noe å ha i tankene mens man går igjennom de neste kapitlene er at ORS tok i mot flesteparten av basherne på ORS og sånn sett har forholdsmessig langt flere bashere enn TFN noen gang hadde.

4.4.1 Ressursorientering

TFN har et ulikt oppsett fra ORS. Forumene er også her lett synlige, men fokuset er først og fremst på et tilbud om SW som en totalpakke. Her finnes langt flere ressurser, nyheter og informasjon. Det er en mer helhetlig fanside og fremstår mer profesjonell i både utseende og innhold. For tiden har ORS planer om å få til en layout med tilsvarende oversikt over tilbud og fanressurser for å bevege fansiden vekk fra forumpreget. Ikke alle fans er opptatt av å diskutere fanobjektet med andre. Det finnes flere fans som har et behov for å akkumulere kunnskap og informasjon om SW i sin helhet. En slik løsning vil kunne fange opp disse brukerne samt de som deltar i diskusjoner, men ønsker et bredere tilbud. Tjenestene og serviceaspektet ved TFN er fremtredende, samtidig som man blir møtt med en mengde reklamerlinker til SW produkter. Det er tydelig at TFN ønsker å fremstå som en fanside har mer å tilby enn forum.

Statistikker for websidetrafikk (Alexa.com, 2008), viser likevel at brukerne i stor grad er involvert i forumaktivitet på TFN. Tallene viser at opp mot 60 prosent av trafikken går til forumsidene, mens de resterende besøker forsiden. Til sammenlikning besøker hele 77 prosent forsiden på SWC, mens 15 prosent besøker www.shop.starwars.com. Kun 3 prosent av de besøkende er innom www.forums.starwars.com. Her er det klare forskjeller. Besøksstatistikkene indikerer at SWC er den fansiden som er mest informasjonsorientert. Dette er en fanside hvor fans enkelt kan navigere seg rundt i dersom de ønsker å vite noe konkret. På fansider som ORS er denne informasjonen i stor grad spredt rundt omkring i de ulike forumene. Den er noe bedre organisert på TFN, men det kan være vanskelig å få tak i den informasjonen man er ute etter.

Forumene på TFN genererer forholdsmessig relativt lik aktivitet som ORS selv om antall tråder og innlegg selvsagt er av en helt annen målestokk. Man bør samtidig huske på at fansiden har et forsprang på ORS med nesten et tiår. En god del innlegg har akkumulert seg siden den tid. Tilbudet av forum er imponerende. Dens størrelse har gjort det mulig å opprette forum ("FanForce") der brukere kan kommunisere med brukere fra sin egen geografiske tilhørighet. Fansiden har ca. 240.000 registrerte brukere. Disse tallene bør nedjusteres en god del og underlegges de samme forbehold som nevnt tidligere. Når det gjelder størrelsesorden og aktivitet på de ulike forumene ser man mye av det samme fokuset som på ORS. "Community" forumet topper klart listen sammen med filmforumene. Til forskjell fra ORS har TFN et stort antall brukere som er involvert i fan fiction, noe som bør tilskrives tradisjoner og størrelse.

4.4.2 Kreativitet på SWC

Lucas Online ønsker å holde ulike former for kreativitet under streng kontroll:

"[...] we must request that no visitors to this Site submit or send any original creative materials, including but not limited to submissions of scripts, story lines, fan fiction, characters, drawings, information, suggestions, ideas or concepts"

Lucas Online, 2007.

I motsetning til de to andre fansidene, hvor man gjerne oppfordres til slike aktiviteter gjennom for eksempel å delta i fan fiction forum, forsøker man her å unngå slike aktiviteter. Skulle brukere likevel finne på å publisere slikt materiale blir alle rettigheter automatisk overført til

Lucas Online, samtidig som man risikerer utestengelse. Likevel finnes det rom for kreativitet i kontrollerte former. For eksempel har siden en "MashUp" applikasjon som gjør det mulig for brukere å sette sammen sitt eget videomateriale med *SW* materiale (utvalgte klipp som fansiden tilbyr). Kreativitetsutfoldelsen er likevel svært kontrollert og begrenset.

Når det gjelder forumene på SWC ser man en del tydelige forskjeller fra både ORS og TFN. Blant de mer interessante observasjonene man finner, er at diskusjoner rundt *ROTS* topper aktivitetslisten med i overkant av 870.000 innlegg. Det overraskende her er at aktiviteten er såpass høy i forhold til alt annet som diskuteres. Dette er ganske ulikt TFN som har en mer jevn fordeling på de ulike filmene. Også TFN hadde et forum for *ROTS*, men dette er i senere tid blitt slått sammen med de to andre filmene i PT. Jevnt over ser man at de forumene som har størst aktivitet på SWC har med relativt nytt materiale å gjøre. Den seneste filmen som ble utgitt og elektroniske dataspill genererer en god del aktivitet her til forskjell fra de andre fansidene. Dette kan selvsagt være en direkte konsekvens av alderssammensetning. En annen grunn kan selvsagt være at markedsføringen fungerer ved at den tiltrekker seg målgrupper (ikke bare bestemte aldersgrupper) som er interessert i de nye produktene som promotes på SWC. Man kan altså si at den offisielle fansiden har et langt større kommersielt tilsnitt enn både TFN og ORS. TFN som også har yngre brukere, har samtidig også en betydelig andel av eldre generasjoner av fans som har vært med en stund. ORS har også en betydelig andel av eldre fans, med hovedtyngde på rundt 25 til 35 år, dersom man skal stole på de dataene brukerne selv har oppgitt. Sammensetningen av SWC brukere er mer vanskelig å si noe konkret om utover de observasjoner som er pekt på med tanke på kommersialitet og/eller andel av yngre fans. I størrelsesorden (dersom man bedømmer ut fra innlegg og tråder) ligger nok SWC godt i underkant av TFN når det gjelder antall medlemmer.

Jeg forsøkte opprinnelig å kopiere forsiden til SWC, men dette lot seg ikke gjøre fordi nettsiden var kodet. Dette illustrerer hvor opptatt Lucas Online er av å beskytte opphavsretten. Det første som møter en på denne websiden er en aggressiv markedsføring. Det meste man velger å følge av linker styrer deg i retning av smakebiter eller promoteringsmateriale. Fansiden fokuserer på salgsaspektet av produkter og tjenester knyttet til *SW*. SWC har kanskje ikke et ønske om å fremstå som noe annet enn en tilbyder av *SW* produkter. Dersom en tolker visepresidenten for markedsføring i LucasFilm Ltd. slik Shefrin har gjort, virker SWC lite interessert i å anerkjenne fans som noe stort mer enn potensielle forbrukere:

Ward's basic message is exclusionary and anti-democratic. Not only does he use money as a measure of fandom (the biggest fans are the ones who are both willing and able to spend the most money to connect to their narrative universe), but he also creates a "have and have-not" divisiveness by hierarchizing the Web site itself. Furthermore, he plainly states that being a major player in Internet entertainment is more important to Lucas Online than connecting with fans. These discursive moves indicate that fans are a commodity to be commercially exploited, not a resource to be respectfully courted.

Shefrin, 2004: 275.

Skal man basere seg på det inntrykket man får av nettsiden og dens kommunikasjon overfor fans, virker det som Shefrin har et poeng. Brukerne vil på forumsidene ha forskjellige uttrykksmuligheter i sin deltakelse fordi deres status som abonnenter gir dem utvidede kommunikasjonsmuligheter. Her har man valgt å dele inn fangrupper etter hvorvidt de er betalende kunder eller ikke. Forsiden bærer også sterkt preg av å være forbrukerorientert, mer enn den er lagt opp til at fansiden skal være et hjem for fans som ønsker å delta i fankulturer. Lucas Online har likevel skjønt at forumvirksomhet er en viktig fanaktivitet, og har valgt å tilrettelegge for denne aktiviteten. Forståelsen av hvordan slike fellesskap fungerer virker imidlertid mangelfull. Forumene har ikke på langt nær de samme mulighetene som de to andre fansidene. Spesielt med tanke på applikasjoner som gjør deltakelsen enklere og mer fornøyeelig for brukere. Forumsidene på SWC virker paradoksalt nok teknologisk underutviklet, noe som er et tankekors dersom man ser dette i sammenheng med GL sin posisjon innenfor teknologisk nyutvinning i filmfaget.

4.5 Metaforiske bygninger

Generelt kan man si at fansidene henvender seg til forskjellige målgrupper og bruker ulike logikker for hva som tiltrekker de brukerne man er ute etter. ORS signaliserer gjennom sin noe usofistikerte fremstilling av hjemmesiden at de er involvert i diskusjonsaktiviteter. Bortsett fra "banneren" øverst på nettsiden er det lite som minner om moderne webdesign. Den er rik på tekst, og linkene tar deg i all hovedsak til de ulike forumene. Den mangler en fasade, eller "front-of-house" som Boardman kaller det (2005: 25). Fasader kan være viktige for den umiddelbare kommunikasjonen websider formidler. På ORS blir man på mange måter kastet rett inn i den virtuelle bygningen. TFN er preget av sofistikert bruk av linker og grafikk i tilknytning til navigering. Den virker rett og slett mer profesjonell. SWC har tatt steget fullt ut og representerer hvordan moderne websider formidler kommunikasjon ved å utnytte seg av

teknologiens potensial. Her har man blant annet lagt på animasjonseffekter i det man navigerer seg rundt omkring på nettsiden. Den benytter seg i stor grad av visuelle virkemidler for å tiltrekke seg brukere og er rik på video, grafikk og bilder. Fansidene skiller seg fra hverandre ut fra i hvilken grad de benytter "visuell semiologi" (Boardman, 2005: 26) i sin kommunikasjon av budskapet de vil nå ut med. Dette er likvel ikke et gjennomgående tema for SWC. På forumsidene er det fraværet av denne kommunikasjonsformen som er mest iøynefallende.

4.6 Tilstandsrapport

Tre år etter siste kapittel i sagaen ble utgitt, opplever naturligvis fansider en nedgang i aktivitet. Fankulturene er likevel optimistiske og regner med at dette vil bedre seg jo nærmere man kommer utgivelsen av *SW* tv-serien. For tiden er også en ny dataanimert *SW* film under produksjon. Denne slippes sommeren 2008. Slike fankulturer er til en viss grad avhengig av at nye ting skjer for å opprettholde vitaliteten. ORS er en fanside som for det meste har klart å opprettholde høy aktivitet på de mest populære forumene. Fansiden har riktignok hatt problemer i perioder (noe som er normalt for de fleste *SW* fansider) med å holde aktiviteten oppe. TFN opplever også en nedgang i aktivitet. For eksempel (selv om sammenlikningen ikke blir rettfærdig) var det ikke uvanlig under *ROTS* epoken at enkelte tråder kunne nå 10-15 sider i løpet av en dag. For øyeblikket skjer dette kun unntaksvis. Som regel har en side i en tråd innlegg som strekker seg over flere dager. Dette er i seg selv en dramatisk utvikling for fankulturer som er avhengig av høy aktivitet for å opprettholde vitalitet. Også ORS befinner seg i skrivende stund på et liknende nivå, selv om det er noe mer aktivitet å spore. Her er det likevel ikke uvanlig at enkelte tråder med jevne mellomrom kommer opp i flere sider i løpet av en dag. SWC ser ut til å ligge på samme nivå som TFN. Størrelse gir altså ingen garanti for aktivitet. Hvor mange *aktive* brukere fansidene har, er vanskelig å avgjøre ettersom dette varierer veldig. I skrivende stund vil undertegnede anslå 1000-2000 aktive brukere på TFN og SWC, mens ORS ligger på om lag 50-100. Med aktive menes ikke de som poster hver dag, men de som poster med jevne mellomrom.

For å gi et mer nøyaktig bilde på hvordan tilstanden er for øyeblikket, hadde ORS på en gitt dag følgende aktivitet: ca. 30 innlegg fordelt på 22 forum. Til sammenlikning hadde TFN ca. 400 innlegg fordelt på 362 forum, mens SWC hadde ca. 60 innlegg fordelt på 22 forum. Riktignok har ikke alle forumene på den gitte dagen aktivitet, og tallene sier ingenting om

fordelingen av denne. Eksemplene er kun ment å gi en indikasjon på aktivitet i forhold til størrelse i skrivende stund.

I dette kapitlet har jeg forsøkt å si noe om aktivitet i forhold til interesse og brukere. Jeg har også prøvd å vise at fansidene står i et forhold til hverandre, og at de formes ut i fra sin nærhet eller avstand til offisielle fansider. Fansidene har også ulik oppbygning på bakgrunn av hva slags brukere de ønsker å tiltrekke seg. På SWC virker det som om man har fokusert mindre på fellesskapsaspektet som en sentral del av fandom. Her står forbrukeren i fokus, mens man på TFN og ORS er mer interessert i å bygge og tilrettelegge for virtuelle fellesskap.

Kapittel 5

Fortolkende, informative og sosiale funksjoner

I dette kapitlet vil jeg vise hva slags aktiviteter fans er opptatt av, og hvordan de forholder seg til fanobjektet når de er involvert i disse aktivitetene. I første omgang innebærer dette en identifisering av ulike tråder som er vanlige for fansider av typen jeg ser på. I andre omgang forsøker jeg å avgjøre hvilke funksjoner disse har.

5.1 Typer av diskusjoner

Før jeg går i gang med selve diskursanalysen knyttet til bashere og gushere i neste kapittel vil jeg si litt om hva og hvordan *SW* fans diskuterer ulike temaer uten at fokus er på å opprette evaluerende konsensus. Ved å identifisere etablerte konsensus kan man få et overblikk over de klimatiske forholdene som bashere så eksisterer i og i forhold til. Det er stor variasjon på de diskusjonene og diskursene som finner sted i rendyrkede bashertråder/forum og de som finner sted i tråder og forum som er vanlige å delta i for alle typer av fans. Bashere kan også være involvert i disse diskusjonene og diskursene jeg viser til i dette kapitlet, men i all hovedsak er fravær av basherkritikk det som kjennetegner dem.

Hva fans diskuterer avhenger av hva slags fanobjekt de har. Baym (2000: 71-90) identifiserte disse kategoriene i sin analyse av r.a.t.s: "personalization", "character interpretation", "speculation", "updates", "spoilers", "trivia" og "sightings". Såpesjangeren har egenskaper som er forskjellige fra filmsjangeren, selv om *SW* på mange måter kan sies å være i en spesiell situasjon (sammenliknet med den mer tradisjonelle filmen), ettersom sagaen har noen av de samme seriekvalitetene som såpeserier er strukturert etter. De diskusjonstypene som identifiseres av Baym kan videre grupperes etter deres informative, fortolkende og sosiale egenskaper. De tre første typene har i stor grad fortolkende kvaliteter, mens de resterende er mer informative. Som Baym påpeker betyr ikke dette at de har separate funksjoner. Informativ aktivitet vil i stor grad gå over i en fortolkende aktivitet (Baym, 2000: 91). Dette indikerer at fans har en tendens til å bytte fokus til aktiviteter de finner mer stimulerende.

5.1.1 Personalization/character interpretation

Såpefans er interessert i karakterer og mellommenneskelige handlinger som de så vurderer opp mot sin egen virkelighet (Ang, 1985:13-50). Hun hevder videre at denne prosessen fører til at man foretar realistiske vurderinger av teksten, og kommer fram til at disse er betinget ut fra to forskjellige måter å lese teksten på: denotativ (bokstavlig betydning) og konnotativ (assosiert betydning). Ved å ta i bruk en fortolkning av teksten som heller mot det denotative, blir teksten i større grad vurdert som urealistisk. Dersom man heller mot en konnotativ fortolkning blir innholdet vurdert som mer realistisk og relevant i forhold til egne liv (Ang, 1985: 42). Dersom en konnotativ fortolkning er en betingelse for realistisk verdi for såpefans, er den om mulig enda viktigere for *SW* fans som analyserer tekster som tilsynelatende har stor distanse til virkeligheten. I følge Vivian Sobchack skaper enkelte science fiction filmer en visuell spenning:

[they] strive to remove us from familiar experience and perception into the realm of the unknown, but [...] at the same time also attempt-for the sake of narrative, meaning, and relevance-[...] relate their images to human familiar concerns.

Sobchack, 1987: 107-108.

Denne visuelle spenningen mellom det som er kjent og ukjent finner man igjen i elementer i *SW* handlingen som ikke direkte kan overføres til egen verden uten at man tar i bruk konnotativ lesning. For eksempel er "the force" og "the dark side" elementer som kun kan gjenspeile virkeligheten dersom de blir sett på som metaforer. Svært ofte knytter fans begrepene opp mot henholdsvis "religion" og "menneskets mørke sinn".

SW fans er i stor grad involvert i aktiviteter som går ut på å overføre betydninger. Dette byr på problemer idet de begir seg inn på diskusjoner omkring betydning av karakterer og handlinger. Fans må ofte overføre tolkning av handlinger og karakterer til en virkelig setting, noe som blir en krevende oppgave fordi det til tider er vanskelig å finne metaforer som alle kan enes om. Etikk- og moraldebatter er spesielt utfordrende for *SW* fans. Disse debattene handler ofte om fans identifisering eller distansering med karakterer. Under ser man hvorfor brukere støter på problemer med denotative og konnotative fortolkninger og metodenes påvirkning av diskusjonene. Denne tråden spør om "Anakinlojalister" er emosjonelt ødelagte mennesker og fører til denne responsen:

If this story was about a normal non force empowered being such as Han Solo; then I would agree that Anakin was just a moron and had no sense of anything just or redeemable. But it's not; it's

about a world where one group of force users want to co exist with non force users and the other group of force users want to rule over the non force users and Anakin got caught in the middle.

ORS, 2006.

Det finnes en mengde eksempler på diskusjoner der man forgjeves forsøker å trekke paralleller til den virkelige verden uten at man får det helt til. *SW* fans, til sammenlikning med såpefans, blir i langt større grad stilt overfor kompliserte problemstillinger. Tidvis kan dette føre til at fans kommer i konflikter med hverandre på bakgrunn av forskjellige metoder for fortolkning. I tilfellet over er "the force" det elementet som påvirker fortolkningen av karakteren. Hadde dette elementet vært fraværende, ifølge brukeren, ville analysen vært enkel.

5.1.2 Spekulasjon/spoilere

Når det gjelder spekulasjon og spoilere er det også sentrale forskjeller fra såpesjangeren. Spekulasjoner omkring spesielt hva som kommer til å skje er for *SW* fans noe som er betinget ut i fra hvor nær utgivelsen av filmene man er. Fans tar i bruk tidligere handlingsforløp for å spå hva som kommer til å skje videre (Baym 2000, Brooker 2002). Dette er nært knyttet opp til det formålet "spoilere" har, som også tar sikte på å avdekke fremtidige hendelser. Til forskjell fra spekulasjon henter spoilere informasjon fra ulike kilder som fans kan ha ulik tilgang på. Denne er ofte mer pålitelig ettersom den kan komme fra informanter som er nært knyttet opp mot produksjonsprosessen. I tillegg kan slik informasjon komme fra produktutgivelser som blir offentliggjort før filmene er tilgjengelig. *SW* romaner og dataspill er eksempler på slike informasjonskilder som har til hensikt å avsløre handlingen i filmene.

Før lanseringen av hver enkelt film i PT var denne typen fanaktivitet klart størst, og det var stor prestisje knyttet til spoilervirksomhet for ulike fansider. TFN, som har vært i konflikt med LucasFilm Ltd. tidligere angående publisering av spoilere (BBC, 2001), er et eksempel på at dette er en aktivitet som ikke er uproblematisk for fans eller fansider å være involvert i. Før *ROTS* ble utgitt var undertegnede involvert i stor grad på TFN. Spoilertettheten var tidvis massiv og det virket som det meste dreide seg om å avsløre handlingen til den kommende filmen. Avsløringer fra kilder i form av bilder og utdrag fra handlingen var daglige innslag og genererte stor aktivitet og interesse. Linker ble konstant satt opp og moderatorene hadde hendene fulle med å fjerne kildebeskyttet materiale fra sine nettsider. Ikke alle er like interessert i å få avslørt handlingen. For å beskytte disse implementerer ofte fansider spoileradvarsler. I følge Baym som viser til Allen (1985) er såpefans sult etter informasjon før

den blir tilgjengelig en indikasjon på at online fans er mindre opptatt av *hva* som skjer enn av *hvordan* det skjer (2000: 88). Dette beskriver i stor grad hvordan *SW* fans har forholdt seg til fanobjektet. Alle vet hva som skjer ettersom slutten allerede er kjent, men få vet hvordan det vil skje.

Til forskjell fra såpeserier, hvor man kan forvente en mer konstant aktivitet rundt ”spoilere”, er *SW* fankulturer mer periodisk rettet mot dette formålet fordi fanobjektets utgivelsesfrekvens er betydelig lavere. På den annen side vil den på bakgrunn av lav frekvens kunne føre til langt større intensitet i perioder. En respons som tilpasser seg rytmen til seriers utgivelsesfrekvens er blitt beskrevet av Hills som ”just-in-time fandom” i *Fan Cultures* (2002). Hills påstår at denne tilpasningen gjør at man må ta hensyn til ”affective flow” og ”intensification”. Med andre ord bør ikke informasjonsteknologi utelukkende forstås som en teknologi av informasjonsstrøm (Hills, 2002: 181). At dette er to elementer som også påvirker *SW* fandom virker sannsynlig dersom man ser på forskjell i aktivitet før, under og etter en films utgivelse. I perioder med lav aktivitet har de fankulturene oppgaven ser på en tendens til å rette sin oppmerksomhet vekk fra tråder som tar for seg *SW* filmene, og diskuterer i stedet andre objekter og temaer. Mange av disse har lite eller ingenting å gjøre med *SW*.

5.1.3 Oppdateringer/trivia/sightings

Oppdateringer er en av de mest populære aktivitetene for r.a.t.s fans. Denne har en noe annen funksjon på *SW* fansider. Igjen er det mediets egenskaper som skiller. Såpeserier har som nevnt langt høyere utgivelsesfrekvens enn føljetongfilmer, og man går for eksempel ikke glipp av en film på samme måte som man kan gå glipp av en såpeepisode. Som et resultat av dette, begrenser oppdateringer seg til nyheter og informasjon rundt *SW* produktene, skuespillere og produsentene.

Mer lettfattelig underholdning og informasjon som for eksempel ”trivia” (lek og moro knyttet til kunnskap om og rundt fanobjektet) og ”sightings” (for eksempel at man observerer skuespillere eller elementer ved fanobjektet i andre settinger) er også vanlige innslag på *SW* fansider. Selv om slike aktiviteter ikke er blant de mest populære på fansidene jeg ser på, har de noen av de samme funksjonene som de kan ha i for eksempel en gruppeseing av en *SW* film. Brooker, som i sin studie var en del av en gruppeseing av *SW*, har delt inn funnene ut i fra deres forhold til primærteksten: ”intratextual”, ”intertextual” og ”extratextual” (2002: 51-54). Som Baym viser gjennom sin kategorisering er ikke diskusjonen rundt referanser

forbeholdt en gruppe som ser film sammen, og gjennom egen deltakelse har jeg observert at fans ofte er involvert i liknende mekanismer uten å være del av en filmvisning. I diskusjoner er det ikke uvanlig at det forekommer referanser til filmene der brukere benytter seg av sitater for å for eksempel uttrykke at argumenter eller poenger er gode eller dårlige. Kommentarer som "Good shot kid!" refererer til et kjent sitat i *ANH*, og viser at fans er involvert i mange av de samme mekanismene som når fans ser film sammen i mindre grupper.

"Intratextual" referanse innebærer at man kommenterer karakterer eller handlinger som utelukkende bruker filmenes etablerte univers som referanse (forklaring). "Intertextual" deles in i tre undergrupper: (1) der man referer til andre filmer i serien som har betydning for handlingen; (2) der man bruker referanser som ligger utenfor filmen (for eksempel EU); og (3) referanser som ligger utenfor *SW* universet, der man kommenterer for eksempel skuespillere i andre roller. "Extratextual" referanse har ingen tilknytning til *SW* universet annet at de kan bringe assosiasjoner til forhold som ikke er *SW* relatert. For eksempel er det blitt gjort sammenlikninger av bilder mellom karakteren "the Emperor" og Pave Benedict XVI ettersom det finnes en viss utseendemessig likhet. Ulike tekstlige referanser viser hvordan fans bruker og tar med seg sitt fanobjekt også utover i univers som er mer dagligdagse. De fleste fansider har likevel forum som ikke er *SW* relaterte, som innholdsanalysen av nettstedene viser. Fans er dermed interessert i å forholde seg til mer enn fanobjektet. Hovedsakelig har disse forumene en sosial funksjon og er egnede forum for å bygge sosiale nettverk.

5.2 Kanon

Kort fortalt inkluderer begrepet det som utgjør "offisiell tekst" og har relevans eller betydning for det universet filmene etablerer (Brooker, 2002: 101). Kanon er et element som er helt forskjellig fra såpediskusjoner, noe som kommer av ulikheter med tanke på produktspredning. *SW* er et produkt som favner om langt mer enn filmmediet. Det finnes en mengde bøker, tegneserier og diverse andre produkter som er med på å utvide det *SW* universet filmene etablerer. Hva som skal regnes som en del av *SW* produktet er en kilde til konflikt. Diskusjoner rundt kanon har en tendens til å invadere tråder som befatter seg med analyser av handlinger og karakterer. Brooker har vist at kanon ikke er et unikt *SW* fenomen (2002: 101-113). Elementet finner man igjen også i andre fankulturer som har en form for produktspredning i ulike medier. Filmene som utgjør sagaen, vil nok de fleste hevde inngår

som en naturlig del. Utover dette blir det straks mer komplisert. Hvilken vekt man skal legge på perifere kilder som for eksempel Lucassitater og EU materiale, varierer og har betydning for diskusjonene som finner sted.

Ofte kan kanondiskusjoner der kilder står sentralt i argumentasjon føre til opphetede debatter. En tråd som representerer denne typen problemstilling er; *Can a jedi generate lightning?* Denne tråden er blant fansidens mest populære. Det følgende innlegget illustrerer en bestemt tilnærmingstype i forhold til å forsvare bruk av perifere kilder:

Lucas oversees his LucasFilm game releases...and although games are obviously going to have attributes AMPED up a bit...I think if he wanted us to understand that a Jedi physically is incapable of generating force lightning he'd have either explained it in one of his countless interviews...because he has every aspect of the saga worked out in his mind, or he'd have told them to substitute it out of the Jedi's feats...giving them something to counter it rather than the lightning itself.

ORS, 2008.

Denne brukeren er klar over fellene ved ukritisk å inkludere dataspill som kanon og henviser til GL sin tyngde som auteur. Dette er med på å gi validitet til kilden det henvises til. Slike formuleringer gir en viss beskyttelse ettersom man ikke direkte godkjenner dataspill som offisiell kanon. Man fraskriver seg med andre ord ansvaret og skyver det over på GL. På denne måten unngår man å bli latterliggjort på bakgrunn av sin ukritiske holdning til kildematerialet. For eksempel er det ikke uvanlig at brukere bevisst bruker kildematerialet mot andre brukere i et forsøk på å tilintetgjøre argumenter som dette eksempelet viser:



OMG! OMG! OMG! OMG! [Oh My God]

[Brukernavn] has reverted to Wikipedia! And the funny thing is - within that, it says Jedi can use lightning based upon something written in the EU!!! SO everything written within it is structured around this incorrect EU stupidity!



You have really have done it this time [brukernavn]. 🤡

ORS, 2007.

Dette innlegget var en respons på en annen bruker som hadde postet et bilde fra forsiden av en EU novelle som viste en Jedi som brukte "lightning". Brukeren over latterliggjør også bruken

av Wikipedia (elektronisk oppslagsverk som i fankulturen ansees som en upålitelig kilde til *SW* informasjon). Nå var ikke bildet ment som et bevis i diskusjonen. Det var opprinnelig ment som en respons på en annen bruker som hadde påstått at ”lightning” ikke forekommer i EU romaner. Mest sannsynlig (ut fra undertegnede forståelse av brukerne som var involvert) misforsto brukerne hverandre med vilje. Brukeren som postet bildet forsøkte å gi inntrykk av at en annen bruker ikke kjente til fakta. Brukeren som identifiserte bildet som et bevis har bevisst valgt å overse konteksten. Det som er av betydning her er hvilke konfrontasjoner kanon fører til og at brukere bevisst tyr til det som et virkemiddel for å vinne diskusjoner. Brukere spiller på misforståelser i et forsøk på å representere motparten i diskusjonene som inkompetent. Disse er alle brukere som har gode kunnskaper om fanobjektet. Når de involverte står likt tyr man ofte bevisst til grep som kan gi en illusjon av at man er dominerende i debatten.

Brooker konkluderer med at disse debattene har en tendens til å oppløses over tid ved at folk lar være å diskutere i dem (2002: 113). Ingen konsensus oppnås og slike debatter skaper flere konflikter enn de løser, noe som gjenspeiles også på ORS. Der Brooker er mest opptatt av kanondebatten i seg selv, har eksemplene her først og fremst tjent til å vise hvordan ORS fans stimulerer til debatt og konflikt ved å bruke produktdefinisjon som virkemiddel. Kanondebatten er sekundær, mens bruken av kanon fungerer som kontrollmekanismer for hva som er akseptert i diskusjoner. Fremfor alt blir kanon brukt til å skape illusjoner om dominans.

5.3 Polysemi

Begge trådene jeg har benyttet så langt peker på hvordan polysemiske tekster utgjør mye av diskusjonsgrunnlaget for *SW* fans. Fans bruker ulike metoder for fortolkning (denotativ og konnotativ) og ulike metoder for å få teksten til å kommunisere og formidle. Det er ytterst sjelden at de fankulturene jeg ser på kun benytter filmene som utgangspunkt for diskusjon. Svært ofte tyr de til EU, Lucassitater og kommentatorspor fra dvd-er i fortolkningen av teksten. Tekstene er i utgangspunktet svært polysemiske ettersom de stimulerer til en konnotativ lesning. Dette fører til at man kan få svært så motstridende fortolkninger av samme tekst. Dette ser man tydelig av eksempelet under som er hentet fra SWC og tar for seg Jadies filosofi:

[...] While attachments will undoubtedly lead to grief, grief is a necessary part of life. Learning how to deal with grief and other emotions relating to attachments is the key to preventing the Dark Side; not simply shutting out attachment. And too: in the end, attachment (well-handled attachment) saved the galaxy.

SWC, 2008.

Denne brukeren er av den oppfatning at Jediene gjør en feil ved å forby emosjonell tilknytning. I et forsøk på å vise at teksten formidler det motsatte påpeker denne brukeren:

The jedi, as GL says in ep2 [Attack of the Clones] commentary when Schmi is in Ani's arms...the jedi are trained to love people but not become attached to them - a concept that is often misunderstood as not caring, or cold etc [...].

SWC, 2008.

Ifølge denne brukeren har brukeren som kritiserte Jediene og deres filosofi misforstått hva det betyr å være Jedi, og benytter seg av GL for å komme nærmere en lukket tekst. Slike temaer kan bli ganske opphetede og brukere beskylder hverandre for manglende forståelse og analytiske evner. Mange brukere ønsker å lukke teksten. Lucassitater som ofte kan benyttes i et forsøk på dette, er ikke alltid entydige. Dette betyr at selv om man anerkjenner dem som gyldige referanser i diskusjoner er man ikke garantert fortolkende konsensus. Både teksten og sitatene tilrettelegger for polysemi, noe som bidrar til å skape kontroversielle temaer. Jeg kunne her like gjerne valgt eksempler fra ORS og TFN ettersom de benytter seg av samme metoder for å lukke teksten.

5.4 Konflikter i fravær av basherkritikk

Foreløpig har jeg latt være å se på tråder som omhandler kritikk av fanobjektet eller skaperen ettersom jeg vil gjøre en fyldigere analyse av disse i neste kapittel. Jeg har også et ønske om å knytte kritikken spesielt opp mot bashermiljøet. Dette betyr ikke at andre brukere ikke har kritiske tilnærminger til fanobjektet. Som regel er disse mer spørrende i form. Motivasjoner som bevisst tar sikte på å fremkalle negative reaksjoner er i disse trådene ofte fraværende. De er likevel litt kompliserte å identifisere og holde adskilt fra bashertråder ettersom man må identifisere brukerne før man kan si noe om hvilke motiver de har. Selv om slike tråder kan invitere til kritikk og kapres av bashere eller gushere, har de en tendens til å stimulere til debatt uten at brukere konstant tyr til evalueringer. Dette er riktignok helt avhengig av brukernes forståelse og respekt for fansidens regler. Selv om ORS har en tilbaketrukket holdning

er fansiden interessert i å fremstå seriøs ved å opprettholde konstruktive diskusjoner. I perioden rett etter at basherne gjorde sitt inntog på ORS var kapring av tråder et stort problem og fansidens administrasjon ga klart beskjed om at denne aktiviteten måtte opphøre. Dette kravet etterfulgte basherne som mest sannsynlig opererte ut i fra de etablerte mønstrene som hadde satt seg på TFN. I dag er ikke kapring av tråder et stort problem selv om det forekommer. Diskusjonene flyter for det meste bra, men bærer samtidig også preg av høy temperatur.

At det finnes en gjensidig forståelse og respekt blant brukere på ORS om hvilke spilleregler som gjelder i forhold til bashing utenfor BS, kan illustreres ved et eksempel. For ikke lenge siden kom en ny basher til ORS og opprettet mangfoldige tråder som alle gikk ut på å kritisere teksten og skaperen. Mange av trådene fikk stå, selv om moderatorer ga beskjed om at brukeren måtte utvise mer hensyn og bruke BS for bashing. Også bashere kom støttende til og geleidet brukeren i riktig retning. Som eksempelet viser er det samarbeid mellom bashere og moderatorer som fører til at de generelle forumene ikke preges av evaluerende diskurser. På TFN og SWC er dette et langt sjeldnere syn.

5.5 Politikk og *Star Wars*

Videre vil jeg se på hvordan SW fans på ORS forholder seg til tematikk som i utgangspunktet er atskilt fra fanobjektet. Forumet der brukere kan diskutere politikk er mer relevant i forhold til fanobjektet en man først skulle tro. Forumet har ofte stor aktivitet og inneholder mange kontroversielle debatter. Ofte er brukere like involvert her som de er i diskusjoner om fanobjektet. På TFN var det tydelig at fans ønsket å diskutere politiske aspekter ved SW filmene. I årene før *ROTS* ble utgitt møtte USA store utfordringer. I kjølevannet av terrorangrepene på World Trade Center var det duket for en debatt mellom liberale og konservative og syn på innskrenking av individuelle rettigheter for å unngå fremtidige terrorangrep. Fans har knyttet dette opp mot eventuelle budskap i filmene. De har uttrykket ønske om å debattere slike temaer, men har i det store og hele blitt avvist av TFN som var av den oppfatning at politiske diskusjoner kun førte til konflikter mellom brukere. Som et resultat av dette ble slike tråder låst. Det var med andre ord etterspørsel, men mangel på tilbud.

På ORS utgjør politisk diskusjon en sentral del av fansiden. I skrivende stund er det først og fremst debatten om hvorvidt islam utgjør en trussel for den vestlige verden og demokratiske

rettigheter som engasjerer brukere. I grove trekk kan man si at den politiske diskusjonen på ORS er av dikotomisk karakter der de konservative står mot de liberale. Det som er påfallende er hvordan brukere tar med seg den politiske diskusjonen inn i diskusjoner om karakterer og handlinger. Denne brukeren (som kan karakteriseres som politisk konservativ) indikerer at det er sammenheng mellom karaktersympati og politisk tilhørighet:

I find it quite fascinating that after a couple months of getting to know some of you a bit better, I can see parallels between your political and ideological views in real life and your opinions regarding Anakin's behavior [...]

ORS, 2006.

Her indikerer brukeren at de som forsvarer Anakin sine handlinger har en tendens til å være liberale. Her ser man hvordan fanobjektet blir brukt til å definere og kategorisere brukere. Ved å spille på fans lesning av karakterer kan man si noe om hvem de er bak dataskjermene:

You all love Anakin because he reminds you of yourself. And it's all so unfair isn't it? No one treats you as special as you need to be treated, even though you don't deserve it because you suck at being a listener, a learner, a leader and someone willing to make sacrifices.

Anakin was so lame. And so are you.



ORS, 2006.

Denne brukeren forsøker å sidestille en SW karakter med en bestemt fangruppe. Ved å gjøre slike sammenlikninger begir han seg også ut på en evaluerende dom av liberalisme kontra konservatisme. Her er det ikke bare det å fortolke Anakin som en representant for liberalisme som står i fokus. Like viktig som den fortolkende aktiviteten blir det å kategorisere fans etter ideologisk tilhørighet. Slike virkemidler, der man tar i bruk fanobjektet for å si noe om brukere, samtidig som man forsøker å kvitte seg med konkurrerende politiske ideologier, viser at fans har en tendens til å gjøre seg selv og andre fans til en del av teksten. Skillet mellom fan og objekt blir tåkebelagt. Her er fortolkende aktivitet underordnet kategoriseringsbehovet. Fra tid til annen forsøker brukere å knytte politiske aspekter og fantekst sammen i et forsøk på å si noe om fanidentiteter. Politikk er et sentralt tema for SW fans. Ikke bare fordi politiske budskap og ideologier gjenkjennes i fanobjektet, men også fordi de reflekterer brukeres offline identitet.

5.5.1 Hva engasjerer?

En oversikt over de mest populære trådene viser at det som generer mest aktivitet er temaer som tar for seg fortolkende aktiviteter der det ikke finnes konkrete beviser. Den aktiviteten fans hovedsakelig er involvert i tar sikte på å definere/redefinere fortolkende konsensus for å oppnå diskursiv dominans. Generelt kan man si at det er fortolkende konsensus om å behandle filmene som virkelighetsnære ved i stor grad å knytte dem opp mot temaer som er relevante i brukeres offline liv. Brukere som tar i bruk en denotativ fortolkning (uten å gjøre det klart at det er denne innfallsvinkelen man bruker) blir ofte gjenstand for tøff behandling av brukere som har definert konsensus. Det handler med andre ord ikke kun om å identifisere seg selv med fanobjektet. Vel så viktig er det å identifisere andre fans med karakterer i et forsøk på å så tvil rundt deres holdninger til for eksempel etikk og moral.

Fans har et behov for å karakterisere andre fans og gjør dette ved å evaluere dem på bakgrunn av deres fortolkning av fanobjektet. Denne aktiviteten er synlig på alle fansidene selv om det personlige aspektet er sterkt nedtonet på TFN som ikke tillater en diskusjon av ulike fangrupperinger. På ORS er denne langt mer tydelig ettersom brukere kan forfølge evaluerende karakteristikk av brukere ved å knytte dem opp mot karakter og handling. På alle fansidene (spesielt ORS) bidrar fanobjektet til å gi grobunn for opphetede debatter som har sin opprinnelse i brukeres identifisering med karakterer og handlinger. På TFN ønsker ikke ledelsen å la et denotativt eller konnotativt konsensus få utvikle seg fritt fordi man vil unngå personkonflikter. Så selv om dette kan være betydningsfullt også for fans på TFN, blir denne fanaktiviteten forsøkt temmet. På denne måten har TFN valgt en strategi der fans forhindres fra å gi uttrykk for sine personlige forhold til teksten.

Klimaet for diskursene er naturligvis skiftende. Til tider er den svært oppjaget og konfliktfylt, mens den til andre tider har et annet fokus som innebærer langt større grad av triviellhet. Her skiller ORS seg i stor grad fra TFN og SWC der de klimatiske forholdene ofte dikteres ut fra hvilken tilstand basher/gushermiljøene befinner seg i.

5.5.2 Tvungen sosialisering

Kategorisering av fanidentiteter på bakgrunn av fortolkende metoder og ideologisk tilhørighet fører til at fans grupperer seg. På mange måter bidrar kategorisering til at mange fans enten de vil eller ikke tvinges inn i sosiale nettverk og grupperinger. De med liknende fanidentiteter finner sammen og kjemper gjerne på samme side i debatter. Brukere er i stor grad klar over

hvem man kan henvende seg til for støtte i diskusjoner og er oppmerksom på hvem man kan regne med å møte motstand fra. Det dannes allianser som er svært synlige i fankulturer som ORS. Ofte styrkes disse alliansene gjennom PM-korrespondanser der man omtaler andre brukere og sin frustrasjon og irritasjon overfor disse.

I dette kapittelet har jeg satt fokus på hvordan *SW* fans skiller seg fra for eksempel såpefans. Noen av disse forskjellene kan man tilskrive sjangertilhørighet. Ved hjelp av teksten produserer fans identiteter fordi de har et behov for å kategorisere. ORS viser at brukere, dersom de får lov til det, skaper konflikter og tøffe klimatiske forhold som innebærer stor grad av personliggjøring av fanobjektet. Dette fremstår som en naturlig del av fanaktiviteten i fankulturene.

Kapittel 6

Kritikkdiskurser

I dette kapittelet tar jeg for meg ulike kritikkdiskurser. Her står basherkritikken sentralt. Jeg vil utforske nærmere hva kritikken er et uttrykk for, for så å se hvordan en utfordring av evaluerende konsensus gjennom bruk av kritikk fører til alliansedannelser. Jeg vil også vise hvilken funksjon kritikk har når den blir isolert og begrenset til et rom der bashere er dominante.

6.1 Typer av kritikk

Baym, som har sett på kritikkdiskurser blant såpefans, påpeker at denne aktiviteten er vel så underholdende som andre former for involvering (2000, 97). Hun identifiserte disse tre formene for kritikk: (1) kvalitet; (2) realismevalueringer; og (3) kritikk av serienes budskap (2002: 97-103). Av disse fokuserer jeg hovedsaklig på (1). Baym beskriver kritikkene som mindre bagateller og at disse kan utfordre såpefans forhold til karakterer og handlinger, men ikke deres oppfatning av seriene eller sjangeren (2000: 97). Kategoriene er også relevante for *SW* fans, selv om kritikkene ofte befatter seg med elementer som kanskje ikke bør karakteriseres som bagateller. Gjennomgangen av den første tråden viser hvordan fans først og fremst reagerer på kvalitetsmessige aspekter rundt karakter og handling.

6.1.1 Blockbuster eller kunst?

Paradoksalt nok forekommer realismevalueringer også i filmer innen science fiction/adventure sjangeren. Eventyrelementet, som er typisk for denne sjangeren, er ikke unntatt forventninger om at visse regler følges. For eksempel har det vært fremmet kritikk som går ut på at Anakin og Obi Wan ikke ville klart å puste eller holde en levedyktig temperatur idet de surfer av gårde på svevende plattformer over flytende lava i *ROTS* sitt klimaks. Slike kritikker kan virke som bagateller, men de er ofte betydningsfulle for *SW* fans

og deres totalinntrykk av filmene. Likevel er det ikke realisme vurderinger bashere er involvert i med størst engasjement. De er langt mer interessert i å sette fokus på de kvalitetsmessige egenskapene ved teksten og skaperen. Tråden under (som for øvrig ikke er startet av en selverklært basher, men som likevel føler at GL svikter ved å gi Jar Jar Binks en stadig mindre rolle i PT) viser hvordan bashere og gushere forholder seg til hverandre i sin diskusjon av en karakter som har måttet tåle massiv kritikk gjennom årene. Karakteren som er ment som et humoristisk innslag i handlingen (og er delvis digitalt utført) er representativ for mange kvalitetsdiskurser:

[Basher #1] I'm certain by now, George feels as most of we fans do... Jar Jar Bink was just a bad idea that everyone wishes would go away!

[Gusher #1] I don't think that George has wussed out, nor bowed to the critics, I just think that he is using all the time possible to tell this story's final chapter in the best way.

TFN, 2005.

Ved å overføre sin egen vurdering av denne karakteren til skaperen, sier brukeren over at GL endelig har forstått det basherne har innsett for lenge siden. Fraværet av et kritisert element er bevis på at GL har tatt selvkritikk. Gusheren er ikke av samme oppfatning og forklarer fraværet som et resultat av handlingens fokus. På ingen måte uttrykker dette at GL lar seg påvirke av kritiske røster. Det kunstneriske aspektet settes i et kritisk søkelys av basherne under. *SW* karakteren blir brukt som et symbol på hvilken retning GL har tatt som filmskaper:

[Basher #2] [...] Instead he wanted to have a fully digital character in a main role. This was the end of the old Lucas (the visionary, the storyteller, the mythmaker) and the beginning of the new Lucas (CGI [computer generated images] above all else)

[Basher #3] they spent any and all character development for him making him a goofball for the sake of the kiddies. Which royally pisses me off.

TFN, 2005.

GL har gått fra å være en visjonær filmskaper/kunstner som i nyere tid har byttet fokus fra handling til teknologi. Basher #2 har en oppfatning av at kvalitet ligger i fortellerkunsten og handlingen. PT representerer for denne brukeren en øvelse i digitalteknologiske ferdigheter, der siktemålet er å tiltrekke seg de store massenes oppmerksomhet. Som basher #3 påpeker er Jar Jar Binks kun et markedsgrep som er ment å appellere til barn. Dette i seg selv oppfattes ikke som noe stort problem (mange av basherne hadde OT som fanobjekt da de var barn), men idet skaperen bevisst henvender seg til yngre segmenter i et forsøk på å nå de store

massene, blir det oppfattet som et problem i forhold til kunstnerens troverdighet. Bashing strekker seg tilbake til OT, og flere bashere inkluderer også *ROTJ* som en film med kvalitetsproblemer. Her er det de bamseliknende Ewokene som utgjorde det kommersielle elementet. Både innpakning (bruk av digital teknologi) og opplevelse av bevisste markedsstrategier bidrar til å skape ulike vurderinger av filmene og skaperen.

6.1.2 Kultfilmlogikker

Gushere og bashere står på hver sin side i debatten om å definere produktet og skaperen basert på kvalitetsmessige dommer av filmene og deres fravær eller bruk av kommersielle elementer. *SW*, uavhengig av hvordan man fortolker produktet, appellerer til de store massene. Dette kan være et problem fordi fanobjektet mister sin egenart idet det blir assosiert med mainstreamelementer. Jeg vil ikke her påstå at *SW* er kultfilmer, men heller antyde at den delen av fanbasen som er mest kritisk til fanobjektet ser ut til å definere PT som filmer med mainstreamegenskaper. Dette betyr ikke nødvendigvis at bashere ser på OT som kultfilmer, men heller at de bruker samme referanse for distinksjon som kultfilmfans gjør.

Hva som skal inkluderes som kommersielle elementer er det stor uenighet om, noe denne gusheren formidler på ironisk vis:

[Gusher #2] Yes, of course, he's only in it for the money. That's why he waited sixteen years to make another Star Wars movie. That's why he made Episode II "a love story" that "probably won't be that popular" (to paraphrase Lucas in interviews around the time of TPM), and ROTS is "the darkest film, which will probably make the least amount of money."

TFN, 2005.

Diskusjoner rundt produksjonslogikk viser at det ikke eksisterer enighet om det mest grunnleggende av det man diskuterer. Dette kompliserer diskusjonen og fører til at man sjelden oppnår evaluerende konsensus. I innlegget over hylles GL for sitt mot og sin kompromissløse tilnærming til produktet og markedet. En slik fremstilling av skaperen har også kultkvaliteter ved seg. Auteuren som ikke lar seg påvirke av markedskreftene og er ensom i sin kamp for å bringe sin visjon til lerretet, blir romantisert av gushere. Deres forsøk på å heve den kulturelle statusen til fanobjektet og skaperen minner om hvordan fans av Dario Argento (kultfilmskaper) forsøker å øke den kulturelle statusen til hans verker ved å fokusere på autonomi og auteurisme (Hutchings i Jancovich et. al., 2003: 127-141). Begge gruppene av fans ser altså ut til å understreke kultegenskapene filmene har. *SW* produktets popularitet gjør

det samtidig vanskelig for fans av begge typer å karakterisere filmene som kultfilmer ettersom de er blant historiens mest sette filmer. Ved å trekke frem kultfilmegenskapene har begge fangruppene likevel klart å bevege seg bort fra en definisjon av filmene som sidestiller dem med blockbustere og konnotasjoner om innholdsløshet.

6.1.3 Eierskap gjennom assosiasjon

Basherne føler i stor grad at GL står dem i gjeld for å ha bidratt (gjennom sin deltakelse i markedet og i fankulturer) til å gjøre SW produktet til det varemerket det er i dag. Dette gjør dem berettiget til å kritisere fanobjektet. Spesielt når skaperen ikke ser ut til å belønne fansens lojalitet eller forventninger. PT skulle vært filmene for OT fansen, men ble i stedet et produkt som henvendte seg til de store massene som ikke var like dedikerte eller hadde den samme forståelsen for fanobjektet som dem selv. Gusherne på sin side mener de ikke er berettiget stort som fans og støtter GL sin rett til å gjøre hva han vil med det produktet han har skapt. Dette inkluderer også endringen av OT (SE). Produktet tilhører GL og ikke fansen. Med eierskap her menes hvilke filmer eller elementer fans vil vedkjenne seg som sine. Gushere vedkjenner seg det meste av objektet fordi et auteuristisk uttrykk gir større kunstnerisk uttrykk for dem. De foretrekker et produkt som er autonomt, fremfor at skaperen tilpasser seg fanetterspørselen. Selv om dette betyr at produktet ikke blir nøyaktig slik som de hadde sett for seg.

Gusheres holdning til fanobjektet virker kanskje noe selvmotsigende. De har samme mål som bashere ved at de forsøker å øke sitt eget fanobjekts status, slik at man selv ikke identifiseres som konsumenter av mindreverdige produkter. Likevel aksepterer de fullt ut at det produktet de blir tilbudt er det eneste de har krav på. Gushere minner om de passive massene Horkheimer og Adorno setter fokus på. For gushere ligger det likevel ikke en anerkjennelse om at man vedkjenner seg de kapitalistiske kreftene. Det de gir seg hen til er hovedsakelig kunstnerens autoritet. Dermed blir kanskje ikke selvmotsigelsen så stor likevel.

Fangruppene benytter seg av kultfilmlogikker for å distansere seg fra hverandre og andre forbrukere de opplever som mindre selektive i sin konsumpsjon. Bashere gjør dette ved å avskrive seg eierskap til mainstreamelementer, mens gushere tar i bruk fortolkende metoder som har til hensikt å redefinere kommersielle elementer til noe som har auteristiske kvaliteter ved seg. På denne måten trenger de ikke avskrive seg eierskap. Når det gjelder den interne distanseringen kan denne minne om "anti-fandom". Begge grupper forsøker å heve statusen

på de delene av fanobjektet de selv foretrekker. Ofte innebærer dette at man gir det konkurrerende fanobjektet negativ omtale. For bashere er dette en lite problematisk aktivitet. For gushere derimot minner anti-fandom mer om en selvmotsigelse. I motsetning til bashere har ikke gushere et fanobjekt de kan kritisere, ettersom de er positive til både OT og PT. Dette betyr at deres anti-fandom ofte tar utgangspunkt i basherkritikk og bashere. Fra tid til annen ser man likevel at gushere involverer seg i en type anti-fandom som går ut på å angripe fanobjektet til bashere (OT):

"You like me because I'm a scoundrel".

"You scruffy looking Nerf herder".

"Some one who loves you."

Oh yeah, those are great lines? 🤔

Honestly, I'll take Anakin and Padme's love story over Han and Leia. The Skywalker's seemed more natural to me, you have these two who are totally out of their element and have know idea on how to be smooth, they're dealing with feelings (that are forbidding mind you) for the first time [...]

TFN, 2007.

Slike uttalelser er ikke uvanlige idet bashere foretar sammenlikninger mellom OT og PT for å påpeke kvaliteten til førstnevnte. Motargumentet som har til hensikt å fremheve PT fører samtidig til en negativ evaluering av deler av eget fanobjekt for gushere. Sann sett bidrar bashere gjennom sin anti-fandom til å fremprovosere uttrykk som minner om anti-fandom hos gushere.

6.2 Positiv kritikk

Neste tråd står i direkte kontrast til tråder som er kritiske. Den har et svært positivt utgangspunkt og er forfattet av en velkjent gusher på TFN:

[Gusher #1] [...] Having said that, I'm going to just come out and say it, TPM is a whole different experience when you watch it knowing full well what happens in ROTS. If it seemed a fun movie the first time around, this time it seems positively brilliant [...]

TFN, 2005.

Dette er kun et utdrag av hele innlegget og inkluderer også en fyldig begrunnelse for påstanden samtidig som den mot slutten også har et kritisk blikk mot mer tekniske aspekter ved *TPM* (som at Yoda ikke er digitalt utført). Innlegget og tråden har til hensikt å heve statusen til *TPM* ved å peke på dens avhengighetsforhold til de andre filmene i sagaen:

[Basher #1] It doesn't matter if ROTS cures cancer, aligns planets, and creates world peace - TPM is terrible movie. I watched it again the other day as a sort of perception check and it is just as bad (if not worse) than I remembered.

If a child killer cannot be redeemed by later acts, neither can a horrible film be redeemed by the third film in a trilogy.

[Basher #2] If you think that TPM was great, then that is good (I wish I could see things your way) - What I am saying that if you are one of those folks who was disappointed in TPM, ROTS isn't magically going to make the acting any better, the pacing any less monotonous, or Jar Jar anything but jarring.

TFN, 2005.

Det er tydelig at disse basherne ikke går god for samme observasjoner og ikke har til hensikt å la en slik vinkling av *TPM* og dens avhengighet av utenforliggende faktorer stå ukommentert. Slike innlegg har ofte som mål å utfordre evaluerende konsensus gjennom å definere ”golden ages” og ”all-time lows” (Tulloch and Jenkins, 1995: 145). Slik sett er det ingen forskjell i en tråd som tar for seg positive aspekter kontra de som er mer negative. En velkjent basher kommer på banen med denne humoristiske kommentaren:

[Basher #3] The real question is how bad will AOTC seem to suck compared to TPM after ROTS.

TFN, 2005.

En moderator uttrykker sin frustrasjon hvorpå han blir møtt med en oppfordring av en gusher om å slå ned på slike kommentarer:

[Moderator] And see the post by [basher #3], that's where threads like this ALWAYS end up. ALWAYS.

[Gusher #2] So do something about it [moderator], instead of sitting idly by watching people bait and derail threads.

TFN, 2005.

Her ser man hvordan gushere forsøker å stoppe utfordrende diskurser ved å henvende seg til moderatorer som uttrykker at de er lei av basheraktiviteten.

Ettersom diskursen allerede er i gang forsøker jeg å få svar fra trådens forfatterinne:

[Gusher #1] There is nothing wrong with these movies, nothing.

[Jeg] i'm sorry you feel that way. it's just too bad that you have convinced yourself into thinking that everything is great. ignorance is bliss and obviously works for some people...
i just wish you weren't so deep in denial.

[Gusher #1] I truly feel sorry for those of you who can't enjoy the movies for what they are. It is truly sad that you can't enjoy fun movies anymore just because of negativity.
I will cry for you all later.

[Jeg] now tell me... is there really any difference in the way i feel sorry for you and the way you feel sorry for me?

what's the point in adopting such an approach? did you find my feeling sorry for you to be genuine?

TFN, 2005.

Det jeg ønsker å vite er om gusheren er oppmerksom på at egen retorikk er sammenfallende med bashernes. Som svaret under viser rettferdiggjør hun sin egen retorikk ut fra følgende forhold:

[Gusher #1] The only difference being that this is a forum created for SW fans, it shouldn't attract so many people who claim to be SW fans yet only want to say negative things about ONE THIRD of the saga.. ☹

TFN, 2005.

Gusheren avslører at det for henne handler om oppfatninger om hva en SW fan er eller bør være. I innlegget viser gusheren at hun ikke forstår hvordan fansiden kan tiltrekke seg oppmerksomhet fra fans som kritiserer fanobjektet. For henne er dette uforenelig med SW fandom. Hun gjør heller ikke et skille mellom filmene slik bashere har en tendens til å gjøre. For denne gusheren utgjør alle filmene fanobjektet og hun overfører også denne logikken som den skulle være allmenngyldig. Her ser man igjen mye av den samme problemstillingen som står sentralt i kanondebattene. Fans definerer fanobjektet på ulike måter. Til forskjell fra kanondebatten, der man setter spørsmålsteget ved brukernes kvaliteter, stiller man her

spørsmålstegn ved fanidentitet. Hvis man ikke er positivt innstilt til alle filmene er man i beste fall kun fans av deler av fanobjektet og dermed ikke fullverdig fan.

Gushere har en tendens til å beskrive fanobjektet på denne måten. Sagaen er i utgangspunktet en langfilm på ca. 13 timer. Ved å forsøke å danne konsensus om dette, kan man avskrive bashere som ekte *SW* fans fordi de misliker så å si 7,5 timer av fanobjektet. Hvis bashere erkjente at de mislikte halvparten av en film, ville de neppe kalt seg *SW* fans. I beste fall ville de vært OT fans. Riktignok legger ikke bashere skjul på hvilken trilogi de foretrekker, men svært mange av dem vil si at de er *SW* fans. Dette er sammenfallende med Bayms forskning. Fans fortsetter å involvere seg i fanobjektet fordi deler av objektet fortsatt fremstår som attraktivt (2000: 105).

6.2.1 Negativt vs. positivt fokus

For gushere er kritikk ofte synonymt med negativitet som denne gusheren uttrykker i samme tråd:

[Gusher #3] This was a happy thread up until you chronicly [sic] neagtive folks showed up.

TFN, 2005.

Gusheren har et tydelig ønske om å ivareta en positiv tone. Generelt har forfatterinnen av tråden (gusher #1) en svært positiv holdning som veier opp for det ene kritiske ankepunktet hun har. Det faktum at hun ikke forfølger kritiske perspektiver videre, gjør at gusher #3 oppfatter henne som en positiv fan. Formen på kritikken har alt å si for om man oppfattes som basher eller ikke. Dersom formen er av en karakter som vist tidligere, er man ifølge gushere involvert i aktiviteter som har til hensikt å ødelegge diskusjoner og positiv fandom. I innlegget under forsøker gusher #3 å gjøre tråden eksklusiv:

[Gusher #3] I am not dissing people who don't like it, I am trying to explain that this thread isn't about those guys.

TFN, 2005.

Dette fremprovoserer en debatt om hvem denne tråden er for. Enkelte gushere mener at det er implisert at kun positive opplevelser av filmene relevante, noe kritiske røster tar et oppgjør med.

I eksempelet under (fra samme tråd) ser man hvordan brukere som ikke ser på seg selv som bashere også kan bli kategorisert og identifisert som bashere:

[Gusher#1] So, you are not a "basher" or a "hater", ok, what can I call you? A skeptic? What would be the appropriate term that will not offend you?

[Kritiker] Unfortunately [gusher #1] continues [sic] to lump me in this crowd of "bashers" who have nothing to say but TPM "sucks" when, in reality i have [...] never said TPM "sucks"

[Gusher #1 sitt brukernavn] i dont want you to "call me" anything. Thats my whole point. I dont want to be lumped into any category.

TFN, 2005.

Behovet for å sette merkelapper på brukere på bakgrunn av deres holdning til fanobjektet blir en viktig virksomhet for gushere (og bashere), mens det er nettopp dette som er kilden til problemet for brukere som føler de automatisk blir dratt inn i en diskursiv kamp der det kun eksisterer to fantyper. For gusheren er graden av kritikk irrelevant. Skillet mellom *SW* fans går på hvorvidt man bidrar med positivitet eller negativitet. Basherbegrepet blir altså utvidet til å inkludere alle brukere som representerer negativ fandom.

6.3 Kontroll over evaluerende konsensus

Den neste tråden viser hvordan ulike virkemidler tas i bruk for å skape fraksjoner. I dette tilfellet har vi med en handling som for mange fans utgjør selve høydepunktet i sagaen; hvordan protagonisten Anakin blir til Darth Vader:

[Basher #1] Well I, like everyone else, has read the book, and I can only hope that the book is awful, because Anakin's turn is a complete joke.

I really hope the movie makes it more convincing. I hope this author just plain sucks and ruined it. This isn't like reading a Harry Potter book then seeing a film. This book is absolute crap and if you read it then it might ruin the movie for you, so if you haven't read it...DONT. It's horrendous.

My biggest problem with his turn is WHY he turns. Because he thinks maybe Sidious can teach him how to prevent Padme from dying (because he had a dream about it). Yeah....that's why he turns. I'm not kidding.

He spends the entire book being a whiny bastard and he cant figure out who's side he should be on. He should spend the entire book trying to figure out why the sides don't trust each other, because I

still can't figure out why that is. I know why Palpatine doesn't trust the Jedi. It's to make Anakin not trust them, but sorry, I still don't believe that Anakin would have more loyalty to Palpatine than the Jedi. I wouldn't believe it in a million years. All Anakin wants is some action yet he worships the politician? ***** Lucas. Get a clue.

I still look forward to the movie, but a LOT LESS than I had before. This movie is going to get ripped apart by critics for Anakin's turn. It's very weak. It's almost funny how stupid he is.

TFN, 2005.

Forfatterens innlegg inneholder kritikk på flere plan. Den er relativt krass og er ladet med retorikk som tilkaller oppmerksomhet. Innlegget er også sensurert av en moderator ettersom det inneholdt banning. Det faktum at dette er en ny bruker og et tema som er berørt tidligere, forhindrer ikke tråden i å nå 75 sider. Uten en begrunnelse for kritikken ville tråden mest sannsynlig blitt låst. Den er helt klart i grenseland for det som tillates på TFN, men siden den har et fortolkende utgangspunkt får den stå. GL blir til syvende og sist identifisert som syndebukken ettersom det er han som har kontroll over produktene i SW universet.

Slike tråder utvikler seg raskt i en bestemt retning fordi de umiddelbart blir identifisert som bashertråder. I den innledende fasen handler det meste om å oppnå kontroll:

[Gusher #1] I give this Troll 2 out of 5 on the official [gusher #1 sitt brukernavn] Troll-o-Meter.

[Gusher #2] Why has this obvious troll thread remained unlocked? The guy created this thread with baiting and profanity 12 minutes after creating his account.

[Gusher #3] Ugh, an 05er [indikasjon på når man ble registrert bruker] ...its' not worth it.

[Gusher #4] i feel bad for people who have already talked themselves into not liking something.

TFN, 2005.

Alle disse innleggene har hovedsaklig to mål: (1) å undergrave brukerens troverdighet ved å henvise til manglende seriøsitet; og (2) vise til manglende kvalitet ("05'er"). Gushere tyr ofte til en beskrivelse av bashere som trolls, baiters og flamers. Mange gushere ønsker å sidestille basherfandom med mangel på seriøsitet og kvalitet ved å knytte gruppen opp mot disse begrepene. En av brukerne kommer dessuten med en oppfordring til moderatorene om å låse tråden, mens det siste innlegget henviser mer til bashernes irrasjonalitet og forutinntatthet. Etter en slik innledende reaksjon kommer flere brukere til og det er til tider konsensus om at temaet kan diskuteres på en seriøs måte ved å ta utgangspunkt i fortolkende elementer. Selv

om forsøkene på en mer seriøs diskusjon til dels lykkes, faller brukere raskt tilbake i gamle diskurser som tar for seg fangruppene og virkemidlene de tar i bruk:

[Basher #2] He doesn't try to silence you, but you try to silence him. Honestly, the gushers on the board are 20x worse than the bashers because while both sides voice their legitimate opinions, its the gushers that try to silence the bashers, not vice versa. The gushers are just as prone to attacking and flaming contrary opinions as the bashers are.

TFN, 2005.

Som denne brukeren med rette påpeker er det gushere som oftest tar i bruk virkemidler for å få avsluttet debatter gjennom for eksempel å tilkalle moderatorers oppmerksomhet og ved å bruke betegnelser som nevnt ovenfor. Uten at jeg kjenner til omfanget av det, blir også PM tatt i bruk for å informere moderatorer om det de opplever som problemer. Bashere på sin side kommer sjelden med oppfordringer av samme karakter, og kan således kun beskyldes for å forsøke å stoppe diskusjoner ved at de benytter en argumentasjonsmåte som kan virke nedsettende på gushere. Paradoksalt nok ser gushere helst at slik negativitet forsvinner. Dette på tross av at slike typer av diskusjoner engasjerer et stort antall brukere, noe som gjenspeiler seg i denne basherens innlegg i samme tråd:

[Basher #3] The funny thing is, though, is that when I have something positive to say about Lucas or the PT, I get very few replies. As soon as I post something negative, I am told to take my opinion elsewhere. I don't know what you call that but it doesn't sit right with me.

TFN, 2005.

Denne basheren viser til dobbeltmoralen til gushere som sier de helst ser at man fokuserer på det positive og at all negativiteten gjør det umulig å diskutere fanobjektet. I den tiden Brooker studerte TFN fikk gushere kontroll over konsensus. I mangel på konflikter søkte de paradoksalt nok ut over sidens grenser etter kritiske røster de kan etablere samme typer diskurser med (Brooker, 2002: 248). Gushere står altså overfor et paradoksalt problem. De har som mål å bli kvitt kritikk og negativitet, samtidig som de er avhengige av kritiske røster for sin aktivitet. Dette indikerer at fankulturer av denne typen er avhengige av konflikter og motsetninger som er sentrert rundt fanidentiteter. Man trenger riktignok ikke nødvendigvis å distingvere seg i forhold til bashere som diskursanalysen av ORS viser (kapittel (5)). Likevel viser trådene over at evaluerende konsensus på nytt ble utfordret før, under og etter utgivelsen av *ROTS* (dette skjer etter Brookers studie fant sted). Bashere vender tilbake til slagmarken for å utkjempe den samme kampen igjen. Slike konflikter kjennetegnes nettopp ved at de er

vedvarende i følge Hunt (Gray et. al, 2007: 287). At dette stemmer kan bekreftes ut i fra hvordan bashere har eksistert i organisert form i fankulturer siden PT ble lansert for 10 år siden.

6.4 Smak

Ettersom basher/gusherkonflikten nok en gang har satt seg forsøker jeg å fremprovosere synspunkter med tanke på smaksproblematikken med utgangspunkt i denne basherens innlegg:

[Basher #4] yeah I have gotten that feeling to this past weeks. Its like a dictatorship ,don't touch the shrine of star wars or your not welcome.

[Jeg] that's definately a tendency that i've seen more of lately... it's easy to explain though! people are scared to death when their taste is questioned... that's what it's all about.

that's also why you so frequently hear the word 'brilliant' being tossed around on these boards... it reflects right back to their own "brilliant" sense of taste.

[Moderator] Ah yes, the put upon bashers who seek only to enlighten the masses. Without your well though out critiques we'd all be blind to the failures we all seem to be enjoying just fine without you.

All opinions are welcomed and no one has ever shut you down for having one despite what you'd like to think. I just wanted to make that clear before the bull**** was laid on too thick.

This has long been the basher cry, that they are just trying to look critically at the movies and Gushers won't let them. It's crap. The existence of this thread and others like it proves that.

TFN, 2005.

For det første er moderatoren svært sarkastisk og tegner opp et bilde av bashere som arrogante smakssnobber som forsøker å vise at de har større kulturell kapital enn de som har et langt mindre kritisk blikk på filmene. Moderatoren vil vekk fra en diskurs som fremstiller gushere som ”cultural dopes” som indikerer at de er hjelpeløse og ukritiske (Storey, 1993: 185). Den distinksjonen moderatoren gjør er representativ for hvordan mange gushere forholder seg til bashere og visa versa. Både bashere og gushere har høy kulturell kapital når det kommer til filmfaget. Det er ikke uvanlig at begge gruppene viser inngående kunnskap om regi, klipping og analytiske evner. Det skillet som settes opp er med andre ord kunstig. Det er ingen

markante forskjeller mellom gruppene, men likevel får man inntrykk av at det er snakk om to forskjellige klasser; der bashere hevder å ha en naturgitt evne til å identifisere god og dårlig smak. Det virker likevel ikke som om gruppene ser på hverandre som representanter for to forskjellige klasser. På den annen side ser de ut til å ha et inntrykk av at man har forskjellige kriterier for evaluering av det kulturelle produktet de analyserer. Bashere kobles i stor grad opp mot metoder for å vurdere smak som minner om høykulturens måte å forholde seg til kulturelle produkter på. Gushere blir av bashere sett på som representanter for en kultur som mangler analytiske verktøy for å avgjøre kvalitet, mens gushere gjennom andre analytiske tilnærminsmåter viser at de ikke representerer den ukritiske massen bashere forsøker å identifisere dem som.

6.4.1 Allianser og posisjonering

Som vist i innlegget over tar moderatoren fullstendig avstand fra beskyldninger om sensur av kritiske stemmer. At moderatorer kaster seg inn i basher/gusherkonflikten er ikke et unikt fenomen på TFN. Gjennom slik deltakelse fremstår de som vanlige brukere med den sentrale forskjellen at de er i besittelse av formell fysisk makt ordinære brukere ikke har til disposisjon. Teknisk sett så har moderatoren selvsagt rett. Tråden er et bevis på at brukere med kritiske syn har de samme rettighetene som andre brukere. På den annen side bidrar moderatoren i kraft av sin symbolske makt til å foreta en evaluerende dom av bashere, deres aktiviteter og fanstatus. Så når moderatoren hevder at ingen hindrer bashere i å fremlegge et kritisk perspektiv, er dette en sannhet med modifikasjoner. Her tar ikke moderatoren hensyn til egen posisjon og dens betydning i fankulturen.

Brukere tyr ikke utelukkende til TOS for å finne ut av akseptabel atferd. De henvender seg også til moderatorer som eksempler på hva som er godtatt. Uttalelser fra moderatorer signaliserer til alle brukere at det er akseptabelt å begi seg ut på en karakteristikk av bashere som er konfliktskapende. Her inngås det en allianse der den ene siden har autoritetspersoner med betydelig makt og posisjon i fankulturen på sin side. Dette gjør motstanden mer formidabel for basherne som må kjempe en kamp på to fronter. Moderatorer har viktige posisjoner i fankulturen og bidrar til å etablere spilleregler som går utover det som er nedskrevet i TOS. Dette skjer hovedsakelig fordi fans ikke identifiserer moderatorenes makt som symbolsk og fører til at moderatorer i kraft av sin posisjon kan få større gjennomslag for

sin vilje. Bashere på sin side anerkjenner ikke denne makten. De utfordrer den konstant samtidig som de forsøker å synliggjøre maktens egenskaper (se kapittel (7)).

På SWC ser man mange likheter med TFN med tanke på typer av diskusjoner og diskurser rundt fanstatus og identitet. Det som er påfallende er at slike diskusjoner til tider er akseptert. Moderatorer viser stor toleranse for kritikk og negativitet. I en tråd som spør om fans er lei av *TPM* bashing, finner man overraskende sterke uttalelser som ville blitt sensurert på TFN:

[Basher] If George Lucas takes a dump in his hand, throws it up on the screen, and calls it ? Star Wars?; does that make it a good movie? [...]

SWC, 2001.

Dette innlegget tilkaller ingen respons fra moderatorene. Det som derimot tilkaller moderatorers oppmerksomhet er en gusher som forsøker å forhindre at bashere i det hele tatt er medvirkende i tråden:

[Moderator] Um, "Are you sick of TPM bashing" is a question that can be answered with a NO. It invites conversation and does not exclude other opinions by its nature.

SWC, 2001.

Det virker ikke som om SWC har noen mål om å unngå negativitet slik TFN har. Tvert i mot tar man her høyde for at fans er forskjellige og at alle typer skal ha like rettigheter hva angår muligheter til å uttrykke seg i forhold til sitt fanobjekt. Moderatoren innser at negativitet og positivitet er elementer som er umulige å styre:

[Moderator] [...] The only way either positive or negative talk is going to stop is if everyone totally stops talking about the subject. It's just a natural product of discussion.

SWC, 2001.

Kriteriene for moderering ligger altså ikke i hvorvidt man er involvert i negativ fandom. Som den samme moderatoren påpeker er problemene knyttet til det å etablere en sivilisert diskusjon:

[Moderator] The main problem is the inconsiderate folks - from all sides of the spectrum - who don't take a civilized approach to communication.

SWC, 2001.

Det interessante her i forhold til TFN, er at man ikke gjør antakelser om at debatter og diskusjoner bryter sammen på bakgrunn av bashernes involvering. De blir ikke identifisert som problemet. De er kun en del av problemet på lik linje med gushere. Disse innleggene er relativt gamle og går tilbake til et par år etter utgivelsen av *TPM*. Ved utgangen av 2004 går tråden mot sin slutt noe som begrunnes ut i fra følgende forhold:

[Moderator] It being some 5, almost 6 years down the road, I'm not sure there's a point to continue it. If any bashing is being done on a 6 year old movie, its sort of pointless, I'd say.

This thread has a long history of attracting elements from the ugly and rather unstable underbelly of internet fandom, anyway.

SWC, 2004.

Det virker som om moderatorene velger å ta et oppgjør med slik type kritikk ut i fra en tankegang om at den ikke har noen funksjon lenger. Det indikeres også at slike tråder tiltrekker seg fans som blir sett på som lite attraktive. Vedvarende negativitet var også et av hovedargumentene til TFN for å avvikle BS. Det ser ut som om SWC har hatt en liknende utvikling som TFN der man har gått fra toleranse for ulike fangrupper, til en ekskludering av disse. SWC fremstår riktignok noe mer inkluderende. Dette kan i stor grad må tilskrives moderatorenes holdning til diskusjonene. Man skal selvsagt være forsiktig med å gjøre antakelser om hvordan forumene på SWC blir styrt, men det virker som om moderatorene har fått relativt frie tøyler så lenge de tar seg av ulovlig publisering på siden.

6.5 Et miljø i miljøet

Til nå har jeg fokusert på de trådene der basher/gusherskillet kommer tydelig frem. Videre vil jeg se på hvordan BS er organisert som et eget miljø. BS er hovedsakelig et tilholdssted for fans som karakteriserer seg selv som bashere. De står langt friere til å velge formen på kritikk i dette rommet enn på de andre forumene. BS er en gammel tråd som går tilbake til 2004 (med røtter lengre tilbake i tid) og modereres i all hovedsak av to moderatorer. Den ene av dem er bashervennlig:

[Bashervennlig moderator] Primarily, this is a place for people who are disappointed in the directions the movies have taken with this new generation of films (Prequel Trilogy and Special Editions) and who want a safe place to share this opinions. But you don't have to hate the PT for this thread to be for you. If you have any disappointment in the PT, even if you like the PT as a

whole, this is the thread for you. It's a place where it's OK to say you don't like [x] thing about the PT and fear no retribution. Think you're alone in your opinion? You're probably not. Post and find out!

This is also a place for said like-minded people to compare opinions about other movies. So if you've wanted to start a thread something along the lines of "Matrix vs. The PT" but keep having it locked, you can have that conversation here.

So what are the rules? They are many, grab a notepad 🤖

1) Obey the TOS at all times.

[...]

3) Discuss the films, not the fans. We will ban violators of this one, oh yes!

4) PT fans are welcome, but gushing is not allowed. We have two PT DFs [defense forces] here in SWC [Star Wars Community forum], I'd encourage you to visit one of them if you wish to gush.

They're good threads, too! 🤖 Also, as long as people are obeying the TOS, they have the right to criticize the PT/SEs in this thread. You are allowed to come in here and discuss their opinions with them, but not criticize their opinions or their right to have them in this thread. It's a 'sanctuary', please respect that.

5) In this thread, LOTR [Lord of the Rings] is considered a better series than the PT, and PJ [Peter Jackson, regisøren av Ringenes Herre trilogien] is "the man". not Yoda. LOL!! Just joking! (or am I?)

[...]

7) This is a PT Basher Sanctuary. If you want to bash the OE (that's Original Edition or Original Trilogy for those who don't know what the OE stands for), [brukernavn til kjent gusher] has a thread [here](#) for OE bashing.

TFN, 2004.

Som navnet på tråden indikerer er dette et tilfluktssted for bashere. TOS og regelen som ikke tillater at man begir seg inn på en diskurs av fans og fandom gjelder også her. Tråden er blitt moderert på samme grunnlag som man har gjort i andre forum på TFN. Det er interessant å se hvordan gushing ikke tillates her. Dette er en regel som er blitt implementert slik at man ikke skal havne i samme situasjon som gjerne oppstår på de andre forumene. Dette er bashernes tråd. Gushere har også blitt tildelt tråder (DF) der man stort sett kan invertere reglene for å få

et inntrykk av hva som tillates. Slik sett har man evnet å skille to fangrupper fra hverandre ved å isolere dem i forskjellige rom på siden. Selv om BS ikke nødvendigvis innebærer en innrømmelse fra administrasjonens side om at bashere er en minoritetsgruppe som fortjener særbehandling, viser TFN at de anerkjenner ulike fangrupperinger. Opprettelsen av en slik tråd kan selvsagt også indikere at administrasjonen ønsker å kontrollere visse fanaktiviteter og begrense disse til bestemte steder for å unngå at basher/gusherkonflikten spiller over til andre forum. Man kan selvsagt også tenke seg at motivene er en kombinasjon av både inkludering og kontroll.

6.5.1 Funksjoner og aktiviteter

Som enkelte av reglene indikerer er BS humoristisk og uformell. Denne tråden, der man riktignok diskuterer og gjør narr av PT samtidig som man eleverer OT, har kanskje viktigere funksjoner enn å skape diskusjon rundt fanobjektet. Det å snakke om og rundt de aspektene ved fanobjektet som opptar dem blir en sosial øvelse mer enn det blir en fortolkende/evaluerende øvelse. I denne tråden er homogeniteten langt større enn på forumene ellers. Miljøet mangler det antagonistiske preget og er erstattet av et langt mer konfliktfritt klima med en betydelig bruk av humor i kritikken. Humor, ifølge Baym, har en samlende effekt: "Humor is one way in which participants negotiate what it means to be a [soap] fan and encourage one another's continued fan status despite the genre's flaw" (2000: 113). For bashermiljøet virker en slik karakteristikk svært treffende. På den annen side fungerer humor som er basert på kritikk splittende dersom den blir brukt i forum der gushere frekventerer.

Humor har også en viss performativ funksjon for bashere slik den også har for r.a.t.s fans (Baym, 2002: 107). Det å utvise kreativitet i sin kritikk av fanobjektet er med på å gi bashere status i fanmiljøet. På ORS har for eksempel miljøet en egen tråd dedikert til å hylle de beste basherbidragene; *Hall of Fame Basher Quotes*. Her er det brukerne selv som poster innlegg fra bashere som de mener fortjener oppmerksomhet. Her postes både tekst og bilder. Disse bidragene viser at miljøet består av brukere som har behov for kreativ utfoldelse. De ønsker oppmerksomhet fra andre fans og tilbakemelding på sine bidrag. De opptre med andre ord for et publikum. Bashere tar i bruk tekst, bilder og annet materiale for å si noe om et mangelfullt produkt. Der fan fiction fans er mer interessert i å tilføre SW produktet noe nytt (ved å utvide det), ønsker bashere i utgangspunktet å gjøre det motsatte. De har til hensikt å redusere verdien av produktet gjennom kreativ utfoldelse. Redusert verdi for produktet betyr så økt

verdi for bashere ved at de finner en metode som muliggjør en positiv endring av objektets negative egenskaper. Denne interaksjonen med fanobjektet kan sees på som en felles snuoperasjon som er med på å gi fanobjektet en ny betydning for misfornøyde fans.

6.5.2 ORS og bashere

Det er flere måter å oppnå konsensus på som har innvirkning på klima og posisjonering. Et felles utgangspunkt trenger ikke ha med en delt forståelse av hvilke filmer som fortjener positiv og negativ oppmerksomhet å gjøre. Hvis dette var en betingelse kunne man ikke gjort rede for hvordan humor som har kritikk som utgangspunkt blir tolerert og verdsatt av ORS brukere. Faktisk er det påfallende hvor mange "ikke-bashere" og gushere som har valgt å bli medlem av BS på ORS for å få tilgang til innholdet der. Enkelte gushere uttrykker hvordan det humoristiske aspektet ved miljøet appellerer til dem, og legger heller ikke skjul på dette overfor bashere. Også utenfor BS blir bashernes humor verdsatt av ORS brukere. I alle fall i langt større grad enn på TFN og SWC. Hos disse har ikke humor den samme samlede effekten som Baym beskriver.

I dette kapittelet har jeg forsøkt å vise at kritikk av fanobjektet opprettholdes gjennom de ulike konfliktene fangruppene involverer seg i. Tilsynelatende har man som mål å etablere fortolkende og evaluerende konsensus. I denne kampen oppstår diskurser som går på identitet og definisjoner av SW fandom. Hvor kritikken finner sted er helt avgjørende for hvilke funksjoner og konsekvenser den har. Basheraktivitet må derfor forstås i lys av dette.

Kapittel 7

Makt

I dette kapittelet vil jeg først vise hvordan fans tar i bruk selvrefleksjon for å forstå de konfliktene de er en del av. Videre vil jeg ta for meg hvordan bashere skiftet fokus fra gushere til moderatorer da det ble klart for dem at de var i ferd med å bli ekskludert fra TFN. Jeg vil gå igjennom noen av de virkemidler de tok i bruk for å forskyve makten til sin fordel. Til slutt i kapittelet viser jeg hvilken betydning makt har for deltakere i fankulturer.

7.1 Selvrefleksjon

De ulike definisjonene av hva det vil si å være *SW* fan og forståelsen for hvordan man skal bidra i den fankulturen man eksisterer i, skaper misforståelser og fører til antagonistiske konflikter på fansider som TFN og SWC. Fra tid til annen viser likevel fans at de er selvreflekterende og ønsker å forstå andre typer av fandom. Slike forsøk er sjeldent blant de mest populære trådene. *Why all the bashing – a study into the psyche of a SW fan* er en tråd som setter fokus på basher/gusherproblematikken:

I'm just curious -- why do people bash the PT so much? If they don't like it, then why are they even on this board? [...]

People are totally entitled to their opinion, but I just don't understand how someone who states indicates that they are a *SW* fan hates the PT to the extent that they do. They really have not been THAT bad.

TFN, 2005.

Det første som unngår denne brukerens logikk er hvorfor basherne er interessert i å være deltakende på en fanside/forum der fokuset er et fanobjekt de ikke verdsetter (PT). Brukeren har en respektfull holdning, men klarer ikke å forene fandom med følelser av hat for objektet, og sår på den måten tvil om hvorvidt de kan defineres som fans. I tillegg gir brukeren sin egen verdivurdering av filmene. Måten innlegget blir fremstilt på indikerer at brukeren stiller seg skeptisk til hvorvidt denne hatfølelsen er helt ekte. Brukeren ser ut til å innrømme at filmene har sine mangler (og bør sann sett ikke defineres som en gusher) og mener selv at han har

sammenfallende kritiske perspektiver med bashere. Det eneste som skiller dem er uttrykksformen, eller fokuset på negativitet (se 6.2).

7.1.1 En sportsmetafor

Basheren under forsøker å besvare spørsmålet ved å trekke paralleller til sportsverdenen og hvordan irritasjonen er et uttrykk for hvordan laget/ledelesen ikke makter å gjøre det beste ut av de midlene de har til disposisjon:

[Basher] First, it can [be] purely logical and rational to like something and still be willing to find fault with aspects of it they do not like. For example, I am a Yankees fan and have always liked Bernie Williams, but was annoyed this winter when the Yankees failed to sign Carlos Beltran because I recognize Bernie Williams is no longer a productive offensive or defensive player. Similarly, I did not like JarJar Binks, and I found that Anakin was too young in TPM to make any useful character development out of him. That is not bashing, that is rational opinion.

TFN, 2005.

Fanstatusen i forholdet til laget er intakt og det er kun elementer som er under kritikkverdige forhold. Her peker basheren på samme forklaring som jeg har vært innom tidligere. Den er sammenfallende med Bayms funn (se 6.2.1, s.79).

Videre forklarer fanen at han har en sterk emosjonell tilknytning til fanobjektet, og at enhver form for skuffelse vil gi seg utslag i hvordan man forholder seg til fanobjektet og andre.

Second, on occasions where people's statements feel like bashing, it is a simple fact that when you are so invested in something and then it disappoints you, you will be greatly upset.

TFN, 2005.

For Baym er dette en aktivitet der man deler frustrasjon og sinne med likesinnede for å dempe den negative opplevelsen manglene fører til (2002:105). Først og fremst er denne aktiviteten mest relevant i BS, men det finnes nok av de som sympatiserer i de generelle forumene selv om man ikke utelukkende vil bli møtt med forståelse.

En annen liknende tråd som er noe mer anklagende, fører også til noe debatt om forståelsen av fankritikk. Under ser man hvordan en basher forklarer kilden til konflikten:

[Basher] The critical bashing isn't unique to Star Wars. If you go to an Oakland Raiders Message Board, after they had that terrible season last year, I'm quite sure you're going to see bashing and flaming on the Raiders that would make your head spin [...].

But with sports, there's a clear cut threshold. We know the Raiders lost way more than they won... they stunk.

With art like film, the Won-Loss record is in the eye of the beholder. Some people think the PT films are the Super Bowl Champions. Others think, the PT films got to the playoffs, but didn't dominate. Many think, they were about .500, some good, some bad. And a few think the PT films were expansion teams that don't know what they're doing [...]

TFN, 2005.

Sportsmetaforer kan gi god innsikt i hvordan fans forholder seg til hverandre. Denne brukeren peker på en viktig forskjell. I sportsverdenen har man målbare metoder for å bedømme kvalitet, mens man i filmverdenen stort sett er prisgitt personlige vurderinger. Det faktum at man aldri objektivt sett kan oppnå konsensus om filmenes suksess, fører til at fraksjoner etableres. Selvsagt kan man til en viss grad måle hvor godt mottatt filmene blir av publikum og forsøke å trekke konklusjoner vedrørende kvalitet på bakgrunn av dette. Det første problemet man støter på er at alle filmene i sagaen kan sies å være kassasuksesser. En objektiv kvantifisering av filmenes suksess og kvalitet er en umulig oppgave og gir kun en indikasjon på hvorvidt filmene appellerer til en stor masse. Her berører brukeren noe av det som står sentralt i teorien om definering av ulike kulturer på bakgrunn av objektets popularitet (se 2.2).

Tråder som er selvreflekterende viser at fans har evne til å sette søkelys på egen tilknytning til fanobjektet. Dette skjer fordi deler av fanbasen har et genuint ønske om å forstå seg selv og andre. Slike debatter har en tendens til å spore av og bryte sammen fordi brukere ikke klarer å la verdivurderinger av filmene ligge. Debattene blir fort antagonistiske. Likevel gjør man ærlige forsøk på å etablere en slags kommunikasjon som åpner for forståelse. SW fans klarer ikke helt å gjøre rede for hvorfor de gjentar de samme ritualene om og om igjen, selv om de peker på relevante grunner til at det er konflikter dem i mellom. Vilje til å forfølge problemstillingen er ikke nødvendigvis tilstrekkelig. TFN legger restriksjoner på brukerne ved at de sensurerer debatter som omhandler fandom. På denne måten bidrar ledere i fankulturer til å forhindre potensiell innsikt om egen fanaktivitet og forståelse av den fankulturen man er en del av (eller administrerer), noe som igjen fører til opprettholdelse av fraksjoner. Dersom

fans opplever restriksjoner med tanke på å forfølge sin egen og andres fandom, kan man få fankulturer som stagnerer.

7.2 Kritikk av maktposisjoner

Den neste tråden tar for seg en tråd som til forandring setter et kritisk søkelys på *ANH* som i det store og hele kan sies å være allment akseptert av *SW* fans som en klassiker. Hensikten her var neppe å fremprovosere en bevisst reaksjon fra bashere (ettersom den ble forfattet av en moderator), men moderatoren var likevel fullstendig klar over at den ville provosere bashere:

[Moderator #1] Senny, just make sure you give me the blindfold before the firing squad gets here.



TFN, 2005.

Dette er en sterkt moderert tråd og flere bashere blir sensurert. Gang på gang blir forsøk på å etablere en saklig diskusjon erstattet med et kritisk søkelys på moderatorer og det basherne opplever som misbruk av makt og forskjellsbehandling av brukere. Den første sensuren setter preg på diskursen videre:

[moderator #2s sensur av basher #1] If you don't like a thread, don't post in it. If you don't like an opinion, ignore it. What random prequel bashing has to do with ANH being "meh", I don't know. Keep your bad sarcasm to yourself.

TFN, 2005.

Alt av opprinnelig innhold er fjernet, og moderatoren bruker innlegget som en anledning til å gjøre oppmerksom på betingelsene for diskusjon. Basheren som nettopp fikk sitt innlegg sensurert har ikke til hensikt å droppe den sarkastiske tonen og flere kommer støttende til:

[Basher #1] Land of the free, yes yes.

[Basher #2] This is unbelievably pathetic. Apparently disagreement is no longer allowed in these boards.

[Basher #3] Just a general question about the rules of the forum--seems to me if a non-mod started this thread, it would have been locked as "baiting", but it was started by a mod, so its ok? I mean this film is alot of old-timers' (like myself) very favorite Star Wars film, and perhaps favorite film. If I started a thread in the PT forum "Is Return of the Sith.....Crap? I would be banned. In the name

of equality could we please lock this thread? It is borderline offensive to many fans and indicates a double standard on behalf of the site administration.

TFN, 2005.

I tillegg til spørsmål vedrørende makt og forskjellsbehandling, viser basher #3 noe av det samme som gushere ved å peke på at de ikke liker negativ kritikk i forhold til eget fanobjekt. ”Borderline offensive”, sett i sammenheng med resten av innlegget, virker likevel ikke helt oppriktig. Det kan tenkes at brukeren inkluderer dette kun for å fremkalle en reaksjon fra en av moderatorene. Dersom han kan få en moderator til å innrømme at hensikten med tråden er å la bashere smake sin egen medisin kan basheren undergrave moderatorens integritet. Grunnen til at det virker uærlig er at de fleste bashere jeg har observert trives når gushere angriper OT. Et slikt angrep innebærer at gushere blir forvandlet til anti-fans uten at de selv er klar over det. Denne basheren som ikke har noe i mot tråden i seg selv påpeker:

[Basher #4] I do have a problem with the double-standard. A thread titled and posted like this wouldn't last long in the PT forums before being locked.

TFN, 2005.

Moderatoren som lagde tråden viser til andre kritiske tråder i PT forumet for å motbevise anklagene og avslutter med følgende advarsel:

[Moderator #1] We are not turning this into a basher/gusher war, that's for sure.

TFN, 2005.

Selv om moderatoren ikke har ansvar for å moderere forumet hvor tråden og innleggene finner sted, kommer hun med advarsler. Her oppstår det en viss konflikt mellom rettigheter og privilegium som kan forsterke oppfatninger om moderatorer som har egeninteresser.

Moderator #1 har startet denne tråden på samme grunnlag som en hvilken som helst annen bruker. Bashere som allerede har påpekt at dette er under kritikkverdige forhold får på mange måter bekreftet sine mistanker om at moderatorer ikke er interessert i å følge de reglene de forventer at brukere skal følge. Det at hun modererer sin egen tråd og benytter seg av formell makt for å påvirke diskursen i ønsket retning (på tross av at moderatoren for forumet er involvert) signaliserer at moderatorer er brukere med spesielle rettigheter. Moderatorens uttalelser er representativ for hvordan diskursene oppfattes av moderatorer generelt. De er tydelig fokusert på å unngå slike konflikter ved å styre unna en OT/PT diskusjon. De ser på konflikten som et basher/gusherproblem, mens det egentlig handler om et

bashers/moderatorproblem. Det hjelper selvsagt ikke at moderatorer fremstår som en samlet gruppe som fortsetter å forsvare tråden.

7.2.1 Offentliggjøring

Den samme tråden viser også hvordan bashere tok i bruk bestemte virkemidler for å forskyve maktforholdene både før og etter at nedleggelsen av BS var et faktum. Den gjeldende mantraen er som vanlig: "discuss the films, not the fans!". Etter en runde med sparring poster moderatoren som er ansvarlig for forumet og dens innhold denne advarselen:

Okay, which part of "Shut up and discuss ANH" do you people not understand??

Problem with the thread? PM me. Problem with [moderator s#1]? PM her. Problem with me editing other people's posts? PM yourself. Problem with me editing your posts? PM me.

Okay, granted, I posted that a few pages back. And thinking about it, I think I'll have to rephrase it:

Discuss ANH or shut up.

And for the love of all deities, don't get personal or feel personally offended because someone dared to do something different than praise Teh Almighty Great Original.

Thank you.

TFN, 2005.

Frustrasjonen ligger selvsagt tykt utenpå og moderatoren har til hensikt å sette en stopper for all avsporing en gang for alle. At en moderator tilsynelatende kan bruke uttrykk som "shut up" bidrar ikke til å etablere et inntrykk av at alle brukere har samme rettigheter når det gjelder uttrykksform. Vanlige brukere får ofte advarsler ved slik ordbruk. At tråder sporer av er relativt vanlig og er ikke nødvendigvis noe som tilkaller moderatorers oppmerksomhet så lenge diskusjonen ikke er antagonistisk. Dersom den utvikler seg i en slik retning tar moderatorer ofte tak i trådene for å etablere et mildere klima. Også denne moderatoren uttrykker at problemet ligger i at bashere ikke takler kritikk av eget fanobjekt. Moderatoren krever videre at all kritikk av moderatorer skal foregå via PM eller ved at man tar i bruk

”Communications” forumet hvor kritikk av fansiden og moderatorer er akseptert innenfor visse rammer. Brukere benytter seg både av dette forumet og PM for å fremme kritikk mot ledelsens avgjørelser. Disse ansees likevel ikke som de mest effektive kanalene for kritikk. Ved PM forblir all kommunikasjon privat i den forstand at den ikke er synlig for offentligheten med mindre man offentliggjør den. Dette blir i stor grad gjort av misfornøyde brukere. Moderatorer har et ønske om å unngå offentliggjøring av diskusjoner rundt fansidens strategier og moderatoravgjørelser i forum som ikke er tiltenkt dette. Bashere (og misfornøyde brukere) ønsker å ha en åpen debatt og kritikk av disse aspektene i de trådene der problemstillingene blir berørt.

Ved å bevege seg inn på de forumene fansiden har satt opp for denne typen kritikk, godtar bashere de betingelsene ledelsen setter. For bashere som ønsker å synliggjøre makt, innebærer det å godta disse betingelsene at de anerkjenner den makten autoritetene i fankulturen er i besittelse av. Det faktum at moderatorer ofte vil forsvare sine avgjørelser i offentligheten og gir begrunnelser for sine valg, viser at moderatorer er opptatt av sitt omdømme. Hvilke arenaer man tar i bruk blir derfor i seg selv et viktig virkemiddel for å få frem sine poenger samtidig som det kan føre til at man får en følelse av at man er i en kontrollert situasjon. Maktfordelingen som i utgangspunktet er skjevt fordelt blir forsøkt utjevnet ved å ta i bruk private og offentlige rom.

7.3 Et miljø i oppløsning

Nedleggelsen av BS var på mange måter en bekreftelse på at ledelsen hadde som mål å ekskludere bashere fra fankulturen. En av hovedgrunnene til å legge ned BS var at den ga forumene et negativt image, og at man ville fokusere på de mer positive aspektene ved fanobjektet i fremtiden. Etter innledende runder med begrunnelser og anklager innskyter en moderator følgende i tråden som ble brukt til å diskutere nedleggelsen av BS i ”Communications” forumet:

[Moderator] Differing opinions are welcome in PT as long as they are constructive and it's clear the poster has a real interest in intelligent debate.

TFN, 2006.

Ifølge basheren under har moderatoren misforstått hensikten med BS og viser til de mer sosiale funksjonene:

[Basher #1] Not everyone wants to debate. That was the point of the Sanctuary. So people could go somewhere and NOT have to debate.

TFN, 2006.

En av de to moderatorene av tråden, som så å si var den eneste bashervennlige moderatoren på TFN, utviser en god forståelse av den konflikten som utspiller seg:

[Bashervennlig moderator] [...] Think about it, then you might start to see why bashers feel mistreated and unwanted. Not that they really are, but the ground work for this illusion is well-layed [...]

TFN, 2006.

Moderatoren går riktignok ikke god for at beskyldningene er korrekte, men innser at både brukere og moderatorer bidrar til å skape en illusjon om at basherfandom ikke er ønsket. I all hovedsak er de andre moderatorene av den oppfatningen at BS kun bidrar til negativitet og derfor ikke har noen funksjon. De virker langt mindre opptatt av å forstå bashernes situasjon enn de er av å forsvare avgjørelsen. Dersom en dømmer ut i fra aktivitet og deltakelse virker det åpenbart at bashere hovedsakelig har et ønske om å forfølge sine sosiale behov. De utfordrer riktignok fortolkende og evaluerende konsensus fra tid til annen i et forsøk på å sette sitt preg på den fankulturen de føler de er en del av. Likevel er det ikke denne aktiviteten som fremstår som mest sentral. Det er helst når deres fanstatus står på spill at bashere mobiliserer krefter og synliggjør sin fandom gjennom antagonistisk kommunikasjon.

Denne aktiviteten gir seg først til kjenne som en utfordring av fortolkende/evaluerende konsensus og kan fort mistolkes som dette, dersom man ikke tar i betraktning hvordan minoritetsgruppen ofte reagerer mot og overfor moderatorer. Det som hele tiden virker overordnet er kampen om definisjonsretten til fanbegrepet. Når gushere utfordrer deres fanstatus får ikke dette nevneverdige konsekvenser fordi bashere har lang erfaring med å forholde seg til denne gruppen. Når ledere i fankulturen utfordrer deres fandom, blir situasjonen straks langt mer alvorlig fordi bashere vet at moderatorer har formell makt og mulighet til å benytte seg av denne for å ekskludere fans og fanuttrykk.

7.3.1 Tvungen konvertering

Nedleggelsen av BS var for bashere en klar indikasjon på at de var uønsket. De fikk i realiteten beskjed om å forlate fansiden dersom de ikke klarte legge negativiteten til side. TFN kom likevel opp med et slags kompromiss. En ny tråd tok over for BS og skulle ifølge ledelsen ha mange av de funksjonene BS hadde, selv om fokuset her skulle være på det basherne likte:

We [de to moderatorene ansvarlig for BS og nedleggelsen av den] discussed it further and decided to instead of having a thread where the (so-called) bashers could talk about what they hated, give them a thread to talk about what they liked. [...] so that gave me the idea for the Golden Age Thread. [...] it would be a good legacy for the future. Then the rest of the admins agreed.

TFN, 2006.

Fokuset blir med andre ord snudd opp ned. Ledelsen forsøker å få en gruppe av fans til å fokusere utelukkende på deler av fanobjekt de verdsetter, samtidig som man tar fra dem alle muligheter for å uttrykke seg negativt i forhold til de delene de ikke setter like høyt. Som denne brukeren påpeker er kompromisset et forsøk på å homogenisere den fankulturen de til nå hadde vært en del av:

[Basher] Shutting down one voice. Ignoring one people. Genocide. It is just never the answer. Nature fights it.

TFN, 2006.

For denne basheren er dette systematisert utryddelse av en folkegruppe (eller mer konkret dens stemme). Bashere kan riktignok få bli, men dette krever en tilpassning som innebærer en fornektelse av egen fanidentitet. Dermed ble valget enkelt for de fleste bashere som ser den nye tråden som en fornærmelse mer enn et oppriktig forsøk på å finne løsninger som muliggjør en sameksistens mellom to grupper som representerer to motsetninger innen SW fandom.

7.3.2 Nye publikasjonskanaler

Offentliggjøring av PM er et virkemiddel som forskyver maktforholdet i retning av bashere. Det kan være vanskelig å publisere privat informasjon på TFN ettersom moderatorer har en tendens til å slå hardt ned på slik publisering. En løsning er å ta i bruk andre fansider som har brukere som er assosiert med TFN. ORS, som har mange tidligere TFN brukere (og fortsatt

aktive TFN brukere), ble i tiden etter nedleggelsen benyttet som en publikasjonskanal av brukere som mente TFN overtrådte brukerrettigheter. Det er ikke få PM-er fra moderatorer som er blitt gjenstand for kritisk blikk og latterliggjøring av brukermiljøet på ORS. Ofte er de PM-ene som publiseres begrunnelser og uttalelser fra moderatorer vedrørende utestengelser og advarsler. Så selv om man tilsynelatende har stor formell makt i kraft av å være moderator kan brukere ta i bruk uventede publikasjonskanaler som fører til at man blir hørt og kan synliggjøre autoriteters beslutningsgrunnlag. At man blir hørt også av andre fansider bekreftes ved at moderatorer fra TFN, som var involvert i nedleggelsen av BS, opprettet en dialog med bashere som emigrerte til ORS. Fans viser på denne måten at de vet å ta i bruk og utnytte mediets teknologiske egenskaper til sin fordel. For eksempel har det forekommet at misfornøyde fans har sporet opp bilder av ledende figurer (hentet fra hjemmesider til moderatorer) som de har redigert og satt tekst til i et forsøk på å undergrave autoritetsfigurer.

Medieteknologien bidrar til at fans sammenliknet med tidligere fandom har flere muligheter til å utfordre gjeldende maktforhold og hierarkier. At slike virkemidler kan være effektive kommer blant annet av at brukere ofte frekventerer flere fansider enn en. Med seg tar brukere rykter og deler sine erfaringer med andre brukere. Organisert trolling har også forekommet. Brukere fra ORS som fortsatt har aktive kontoer på TFN har bevisst organisert angrep på TFN med det formål å provosere moderatorer. Stort sett resulterer dette i at man blir utestengt. Dette viser at interne stridigheter også kan føre til kamp mellom fansider, der målet er å undergrave konkurrerende fankulturer.

7.4 Demokrati

Til slutt i kapittelet ønsker jeg å si noe om hvilke former for interaksjon og deltakelse de ulike fansidene tilrettelegger for. Dette er forhold som jeg har vært innom i kapittel (4), men som jeg nå ønsker å knytte opp mot følelse av makt ved at man blir gitt muligheter til å påvirke fankulturen man er en del av. På SWC finnes det som nevnt ikke basherfandom i organisert form. Det finnes ikke offentlige rom der bestemte fangrupper kan forholde seg til likesinnede. Derfor må de ta i bruk enkeltstående tråder for å finne sammen. Dette har de til dels gjort, og forsøkene på å få en egen tråd er blitt avslått. Det finnes riktignok en tråd som minner om BS, men denne er ikke opprettet for bashere og er langt fra eksklusiv. SWC bærer preg av å være mindre fellesskapsorientert og mer diskusjonsorientert enn de andre fansidene. Måten brukere på SWC kan ta i bruk forumene på er vesentlig forskjellig fra både TFN og ORS.

Antakeligvis skyldes dette at SWC har et problematisk forhold til fankreativitet. Der man på SWC må betale for avatarer, har man på TFN et begrenset utvalg man kan benytte seg av. På begge disse fansidene er utvalget stort sett begrenset til bilder som er SW relaterte. På ORS har man kun restriksjoner i forhold til størrelse og innhold. Så lenge man ikke viser pornografisk materiale eller annet materiale som kan virke støtende, står brukerne fritt til å velge hvordan man vil fremstille seg selv og sin fandom. Ved å se på noe så enkelt som avatarer kan man gi et bilde på hvor aktive og deltakende fansidene ønsker at fans skal være.

7.4.1 Kreativitet og personlig signatur

Avatarer spiller en viktig rolle i forhold til fankreativitet. Mange brukere søker gjennom internett etter avatarer og lager sine egne. At avatarer kan knyttes til status ser man for eksempel ved at ORS har en egen tråd der brukere kan kommentere andre brukeres avatarer. Et relatert fenomen, som også har med kreativitet å gjøre, er at brukere i diskusjoner ofte benytter seg av bilder (med eller uten tekst) og animerte bilder for å uttrykke seg. Dette er ikke mulig på SWC og aksepteres til en viss grad på TFN. Som nevnt i kapittel (4) bærer forsiden til ORS preg av å være noe umoderne. Klikker man seg inn på de ulike forumene ser man likevel at forsiden er noe misvisende. Til forskjell fra SWC og TFN blir brukere møtt med en mengde bilder og grafikk i det de navigerer seg rundt i de forskjellige trådene på de ulike forumene. I hovedsak er det brukerne selv som står for det visuelle uttrykket i trådene. På SWC og TFN er det teksten som er mest fremtredende. På førstnevnte er grafikk så å si fraværende i forumene. Brukergrensesnitt og interaktivitet gir indikasjoner på hva fansiden er ment til. Få muligheter for utfoldelse er et signal om at fansiden ikke er ment som en sosial lekegrind. Slike applikasjoner virker betydningsfulle for fans som setter frihet og personlig fandom i fokus.

Mulighet for kreativitet og anvendelse av applikasjoner som kan tillegge en bruker noe i forhold til fanidentitet, handler i utgangspunktet om demokratiske muligheter gjennom interaktivitet. Generelt om TFN og SWC kan man si at brukere i mindre grad blir ansett som en resurs enn på ORS. Hos sistnevnte står utfoldelsen i fokus som en sentral del av brukeropplevelsen og fanidentiteten. Slike applikasjoner kan benyttes til å skape seg en identitet uten at man utelukkende må ta i bruk diskusjoner eller tildelte bilder. Forskjellen på fansidene går stort sett ut på om de ønsker å gi fankulturene friheter. På TFN er deltakelse i fankulturen beskrevet som et privilegium i TOS. På SWC ser man på fankreativitet som en

trussel. At fankulturer har et behov for å organisere og uttrykke sin fandom på egne premisser, fremfor å akseptere et tilbud av en bestemt type fandom, viser at fankulturer ønsker muligheter til å påvirke kulturen de er en del av.

7.4.2 Betydningen av sosiale nettverk

For å poengtere viktigheten av demokratiske muligheter ønsker jeg til slutt å fokusere på private grupper. Slike grupper kan man som regel kun få innpass i dersom man blir invitert av gruppens medlemmer. Det er vanskelig å si sikkert om slike nettverk bestående av moderatorer og brukere gir fordeler. Det som imidlertid er observerbart er at disse kan gi brukere en følelse av betydning. På ORS ble jeg invitert inn i flere private grupper der representanter fra administrasjonen var sentrale figurer. Disse gruppene, som i skrivende stund er fjernet fra ORS etter ønske om økt aktivitet på forumsidene, satte agenda for mange sentrale spørsmål rundt fansidens utvikling. Mange av de brukerne som var medlemmer i den første private gruppen på ORS var viktige støttespillere i tiden fansiden ble stablet på bena. De var ansett som sentrale medlemmer selv om de i beste fall kun var rådgivende for administrasjonen. Brukerne av denne private gruppen satt på langt mer informasjon enn andre brukere når det gjaldt strategier og administrasjonens holdninger og planer. Slike nettverk ga ingen bestemte fordeler ved assosiasjon ettersom gruppen var hemmelig. Egentlig skapte slike nettverk mange problemer, fordi det ble stadig klarere for enkelte av medlemmene at de hadde overvurdert betydningen av nettverket og sin egen innflytelse.

Det er åpenbart at det er forskjeller mellom det å bli frarøvet sosial kapital (eller snarere utbyttet av denne) og det å ha lav sosial kapital slik bashere hadde på TFN. ORS har i dag flere selverklærte bashere som moderatorer. Dette bidrar til å øke den sosiale kapitalen til bashere i forhold til den de hadde på TFN. Innlegget under viser hvilken betydning inkluderingen av bashere i moderatornettverket hadde for bashere:

Good job ORS for being the first site on the net to consider bashers capable and worthy netizens.

ORS, 2007.

Anerkjennelsen av basherne har i stor grad bidratt til at de ikke lenger utelukkende blir definert som et problem. Det at de ble verdsatt som fans var en seier i seg selv, men kan neppe måle seg med det å få sentrale roller i fankulturen, og dermed mulighet for påvirkning, som

tradisjonelt har vært forbeholdt fans som representerer mer positive former for fandom. For basherne har utvandringen fra TFN betydd økt makt og anerkjennelse med tanke på fanstatus. Nyheten om at ORS hadde fått bashermoderatorer nådde forøvrig TFN som stilte seg skeptisk til avgjørelsen, og uttalte at den ville slå tilbake før eller siden. Slike uttalelser bekrefter på mange måter at TFN har hatt en dyp mistillit til bashere.

I dette kapittelet har jeg satt fokus på hvordan fans forstår seg selv og deres rolle i fankulturen. De konfliktene som utspiller seg er i stor grad et resultat av manglende forståelse for fankulturen man er en del av. I første omgang ønsker bashere kun å bli akseptert som likeverdige fans. Idet deres fanstatus blir angrepet, retter de sin oppmerksomhet mot makthaverne i fankulturen. Ved å bli verdsatt og inkludert i nettverk som oppfattes som betydningsfulle for utformingen av fankulturer, forsvinner mange av de fandiskursene som kjennetegner TFN og SWC. På den annen side blir andre diskurser som også går på identitet og fandom mer fremtredende (som vist i kapittel 5). Behovet for å delta i demokratiske prosesser fremstår som viktig for fans i elektroniske kulturer.

Kapittel 8

Avslutning

I dette kapittelet vil jeg si noe om hva min forskning om fankulturer som befinner seg på nettet har kommet frem til. Deretter vil jeg forsøke å evaluere hvorvidt oppgaven er generaliserbar. Til slutt vil jeg foreslå hvilket fokus jeg mener videre forskning kan dra nytte av.

8.1 Kritikk

Denne oppgaven har hatt som mål å studere elektroniske *SW* fankulturer og deres forståelse og behandling av kritikkdiskurser. Kritikkdiskurser er noe som engasjerer og påvirker fankulturer. Kritikkdiskurser er ikke kun relevant i forhold til bashere og gushere, men også andre brukere som ikke ønsker å kategoriseres sammen med disse. Til tider kan diskursene bidra til å skape en illusjon av at fankulturene kan deles inn etter tilhørighet til disse gruppene. Å karakterisere fankulturene på denne måten ville ikke gi et riktig bilde av dem. Mange fans holder seg utenfor kritikkdiskurser og tar aldri noen bestemt side. Mange fans er kun interesserte i å diskutere fanobjektet uten å ta stilling til grupperinger. På den annen side fører basher/gusherkonflikten til at mange brukere ufrivillig blir dratt inn i konflikten. Stort sett er denne konflikten synlig i tråder som utfordrer eller forsøker å opprettholde evaluerende konsensus, selv om også informative og fortolkende tråder kan bli gjenstand for evalueringer og konflikter.

En av hovedgrunnene til at kritikk fører til antagonistiske konflikter kommer av at bashere og gushere har to svært forskjellige måter å forstå fanobjektet på. Begge gruppene er klar over at fanobjektet deres har en enorm popularitet. Dette er problematisk ettersom det fører til at deres fanobjekt knyttes opp mot komersialitet. Hverken bashere eller gushere ønsker å få sitt fanobjekt assosiert med disse kvalitetene fordi det vil innebære en anerkjennelse av at det er innholdsløst og at man selv mangler kritisk distanse. De tar i bruk liknende metoder som fans

av kultfilmer for å øke avstanden til en mer ukritisk populærkultur. De går riktignok ikke så langt som å definere fanobjektet som kultfilmer, men forsøker hovedsakelig å vise at de som fans av et produkt med massepopularitet har en kritisk tilnærming til fanobjektet som minner om subkulturer.

De to gruppene jeg har tatt utgangspunkt i, representerer på overflaten passive og aktive forbrukere. En opprettholdelse av fandom som selvmotsigende virker fornuftig. *SW* fans er på mange måter både passivt aksepterende og aktive motstandere i forhold til produsenten. Det har vært viktigere for meg å vise at fans er aktive og motstandsdyktige i forhold til de aktivitetene de er involvert i internt i fankulturene, enn å ta stilling til om fangruppene bør tolkes som aktive eller passive konsumenter.

8.2 Konfliktkulturer

Jeg har antydnet at bashere og gushere er anti-fans selv om de strengt tatt ikke passer inn i den definisjonen som blir brukt i kapittel (2). Det at gruppene har samme fanobjekt gjør det vanskelig å definere dem som anti-fans. Likevel er det klart at de i forsøkene på å heve statusen til de delene av fanobjektet de foretrekker, ender opp i diskurser der man identifiserer hverandre som anti-fans. Dette gjelder begge gruppene på tross av at de er klar over at man deler samme fanobjekt. Fordi behovet for å heve statusen på foretrukket del av fanobjektet og egen fandom til tider dominerer, tvinges de inn i en argumentasjonsform som innebærer en fremstilling av egen og andres fandom som anti-fandom.

På mange måter kan man se konfliktene som utspiller seg som et resultat av at brukere ønsker å etablere fortolkende/evaluerende konsensus som representerer egen fandom. Gushere er i stor grad opptatt av å opprette dominerende konsensus, mens bashere i hovedsak ønsker en synliggjøring av utfordrende konsensus. Sistnevnte deltar gjerne i heterogene fankulturer og ser ut til å sette pris på å være en minoritetsgruppe som står i kontrast til det etablerte konsensus. Gushere ønsker større grad av homogenitet i forhold til representasjon av fandom. De ønsker at fandom skal forbindes med noe positivt. For gushere er uttrykksformen en viktig del av fandom, og kriterier de baker inn i *SW* fanbegrepet. De har problemer med å forstå negativ fandom og forsøker å kvitte seg med denne fordi den ødelegger gleden ved å delta i diskusjoner rundt fanobjektet. Likevel ligger det noe ambivalent i denne holdningen. Idet kritikkdiskursene forsvinner og de har fått kontroll over konsensus har de søkt ut over fankulturens grenser for å etablere nye motdiskurser. Dette viser at også gushere får en positiv

opplevelse av å være involvert i antagonistiske diskurser der man har tydelig definerte motstandere internt i fankulturen. Som vist i kapittel (2) påpeker Millard hvordan en kommunikasjonsform som utfordrer nettkulturers etablerte regler har sterk tiltrekningskraft på brukere. Funnene i oppgaven støtter i stor grad en slik fremstilling.

Oppgaven viser også at elektroniske *SW* fankulturer skiller seg fra *r.a.t.s* fans. De fremstår som langt mer antagonistiske og problematiske. Dette kan komme av at *r.a.t.s* i hovedsak består av kvinnelige fans som i stor grad bidrar til en mer harmonisk kultur (Baym, 2002: 139). I sine uoverensstemmelser er de langt mindre konfronterende enn fankulturer som preges av mannlige brukere. På den annen side har jeg ved et par eksempler vist at også kvinnelige fans på TFN er involvert i diskusjoner og diskurser som fører til konflikter. Hvorvidt dette er en indikasjon på at kvinnelige brukere i mannsdominerte kulturer er mer konfronterende enn i kulturer som har en overvekt av kvinnelige brukere, er vanskelig å svare på. Til det er utvalget for lite.

8.3 Personlig eller kontrollert fandom?

Det er ikke nødvendigvis det at *SW* fans ønsker å være involvert i ”flamewars” som tiltrekker. Som oppgaven viser har *SW* fans i de ulike fankulturene et behov for å søke personlig involvering. Dette er mest synlig på ORS der man gjerne oppfordres av ledelsen til å være personlig. På de to andre fansidene (spesielt TFN) forsøker administrasjon og moderatorer å styre unna personlig fandom. Dersom man skal si at *SW* fans produserer noe, så er det etter min mening fanidentiteter. En slik form for produksjon viser først og fremst at fans er opptatt av å ikke skille fanobjektet fra fanidentiteten. Disse funnene styrker den teorien Sandvoss er interessert i å utvikle. At bashere og gushere er involvert i slike aktiviteter er kanskje ikke så merkelig ettersom det er to grupper som allerede er definert og kategorisert. Gruppene har også godtatt merkelappene, selv om de er uenig om hva merkelappene indikerer. I gjennomgangen av fortolkende diskurser på ORS ble det tydelig for meg at dette er en utbredt aktivitet som ikke nødvendigvis er avhengig av at kritikk av fanobjektet er tilstede. Fans tar i bruk fanobjektet (og ulike måter å fortolke det på) for å produsere fanidentiteter som de så sirkulerer i fankulturen. Vel så viktig som det å forstå fanobjektet blir det å forstå ulike fanidentiteter. Dette kom ganske overraskende på meg. Dette betyr ikke at *SW* fans ikke ønsker å diskutere objektet på saklig grunnlag, men heller at de ikke ønsker å begrense diskusjonene til dette.

Personlig fandom kommer ofte i konflikt med ledelsens strategier. Administrasjon og moderatorer bidrar gjennom sin deltakelse til å opprettholde myten om hva en *SW* fan er. Det er en svært personlig kamp som handler om identitet og tilhørighet. Ingen av fansidene ønsker total frihet og forsøker å styre fankulturene i bestemte retninger. På TFN har ledelsen forsøkt å styre unna personlig fandom ut i fra en antakelse om den fører til diskurser som er ødeleggende for kommunikasjonen. Her ønsker ledelsen en type fandom som tar utgangspunkt i det saklige. Det fansiden først og fremst ønsker å stimulere til er økt forståelse av fanobjektet. Den minner om de kunnskapskulturene som Levy og Jenkins trekker frem. For TFN er ikke dette forenelig med personlig fandom som tar fokuset vekk fra formidling og utveksling av kunnskap. For ORS står ikke disse i et motsetningsforhold til hverandre. Her vektlegger ledelsen og brukerne personlig fandom som noe positivt. Først og fremst fordi det har en underholdningsverdi som gjør at brukere engasjerer seg og er aktive. Selv ser jeg på ORS som et bilde på potensialet til fandom. Ved at fans får tillatelse til å forfølge de spørsmålene og interessene de har, skaper man en ny type fandom. Å nå dette potensialet ser også ut til å være et behov blant mange brukere på SWC og TFN. Til forskjell fra ORS ønsker ikke disse fansidene å stimulere til aktiviteter som utforsker personlig fandom og fanidentiteter utenfor de rammene sidene setter opp. Selv om en slik type fandom kan kvitte seg med kritikkdiskurser, åpner de også opp for en forsterkning av andre antagonistiske diskurser som vist i kapittel (5).

8.4 Fankulturers maktbehov

På mange måter er fans forhold til andre fans et resultat av de maktforholdene som er tegnet opp i oppgaven. Brukere kan forstås som grunnlaget for fankulturene. De er på mange måter fundamentet for fellesskapene. Moderatorer, i og med at de er fans selv, er likevel viktige deltakere i fankulturen når det kommer til det å definere fandom. Det at de har makt som andre brukere ikke har, er med på å skape konflikter. Bashere har i stor grad satt fokus på denne makten fordi de har følt at den er blitt brukt til å ekskludere dem. Selv om eksklusjon var uunngåelig sett fra mange basheres ståsted, forhindret ikke dette gruppen fra å kjempe i mot. Ved å ta i bruk de mulighetene teknologien ga dem forsøkte de å undergrave autoritetsfigurer i fankulturen. Da de ble ekskludert fortsatte de å undergrave dem ved å ta i bruk konkurrerende fankulturer for å bli hørt og vise motstand. Fankulturer migrerer og emigrerer og er i stor grad dynamiske. Fans vandrer frem og tilbake mellom ulike fankulturer som for dem virker gjenkjennelige. De slår seg så ned og forsøker å påvirke fankulturen. De

ønsker muligheten til å bli del av de beslutningsprosessene fansiden er involvert i selv om de mangler formell makt. De er i stor grad organisasjonsorienterte.

Det har vært vanskelig å si noe konkret om kritikkdiskursene på SWC grunnet begrenset deltakelse. Likevel har diskursanalysen kunnet få frem hvor viktig moderatorer er for hva slags fandom man finner på fansiden. Noe overraskende, ser det ut til at stor nærhet til produsenten ikke er utslagsgivende for om kritikk tolereres. Denne delen av hypotesen ble delvis avkreftet. Hos SWC har moderatorene valgt å ikke gjøre antakelser om hva en *SW* fan eller *SW* fandom er. På den annen side fører nærhet til produsenten at fans får begrensede muligheter til å være interaktive og anvende fanobjektet slik de ønsker. Denne delen av hypotesen ble i stor grad bekreftet. Deltakelsen er i stor grad kontrollert og man ønsker å begrense brukeres muligheter til å påvirke fankulturen. Dette betyr at kreative fanuttrykk så å si er fraværende. Ledelsen på SWC har først og fremst valgt å sette fokus på fankreativitet. Fans får ikke lov til å produsere og ta i bruk visuelle virkemidler i sin diskusjon av fanobjektet. Man oppfordres ikke til deltakelse i kulturen utover det å diskutere fanobjektet. For *SW* fans på TFN og spesielt ORS fremstår denne deltakelsen som viktig. Desto lenger unna man kommer produsenten, desto større frihet finner man i kreative uttrykk. Dette gjelder først og fremst visuelle uttrykk og interaktivitet i forhold til forumsidene.

8.5 Videre forskning

Denne oppgaven ville sett ganske annerledes ut dersom den ikke hadde hatt en komparativ analyse av flere fansider. Funnene er i stor grad avhengige av hvilke fansider man ser på, selv om mange av funnene er gjenkjennelige i en eller annen form på de ulike fansidene. Ulike fansider representerer ulike typer av fandom. Ved å studere kun en fankultur får man ikke frem et fullstendig bilde av *SW* fans. Viktigheten av å foreta komparative analyser av flere fankulturer som har samme fanobjekt kan ikke understrekes nok. Spesielt viktig er dette dersom man studerer fankulturer som har interne fraksjoner. Dersom man trekker frem en fankultur som representativ for fandom, kan man også miste noe av det dynamiske i beskrivelsene. Fansider, som oppgaven til tider viser, er sjelden helt autonome. De påvirker hverandre ved at brukere frekventerer ulike fankulturer. Ulike fankulturer dekker ulike behov.

Dersom man er opptatt av maktforhold i nettkulturer bør man alltid se på moderatorer og administrasjon. Spesielt hvis de viser tendenser til å sympatisere med bestemte fraksjoner. De

har stor definisjonsmakt dersom de velger å ta den i bruk. De påvirker diskusjoner og diskurser og har interesser når det gjelder å representere fandom.

Jeg har til en viss grad vært innom kreativitet og produktivitet. Bashere ser ut til å sette pris på fankulturer som tilrettelegger for at mediets teknologi kan utnyttes. Dette gjelder også andre typer av fans som ser ut til å trekke inn visuelle uttrykk i diskusjoner som i stor grad er teksttunge. Brukere kan selvsagt alltid ta i bruk såkalte "emojicons" (som gjenspeiler brukeres humør), men ser i stor grad ut til å utvide bruken av visuelle uttrykk i sin involvering med forumene. Dette var ikke oppgavens fokus, selv om jeg har trukket det inn for å belyse *SW* fans behov for interaktiv deltakelse og mulighet til å sette sitt preg på fankulturen. Dette kan være et spennende forskningsobjekt som kan bidra til økt forståelse av den kommunikasjonen enkelte fankulturer benytter seg av.

I min egen forskning har jeg tatt for meg to store fansider og en mindre. Jeg vil ikke påstå at jeg har klart å gi en generell beskrivelse av *SW* fans. Dette har heller ikke vært hensikten. Poenget har først og fremst vært å vise at man ved også å se på mindre fankulturer kan forstå hvordan *SW* fankulturer er i konstant endring på bakgrunn av de aktivitetene de er involvert i internt i fankulturene. Det har vært interessant å se hvordan fandom blir sett på som noe som må kontrolleres av ledere i fankulturer. Ved å se nærmere på en fanside som *ORS* håper jeg å ha bidratt til å gi et bilde på en friere type fandom som etableres mer på egne premisser. I tillegg håper jeg at jeg har klart å sette fokus på hvordan forskning videre kan dra nytte av å fokusere på interne forhold. For meg har dette betydd en ny måte å forstå fans og fankulturer på. Jeg kommer til å følge spesielt *ORS* videre. Fansiden er i ferd med å foreta strategiske mål for å øke fanbasen og går igjennom spennende forandringer.

Litteraturliste:

Ang, Ien 1985: *Watching dallas: soap opera and the melodramatic imagination*, London: Methuen.

Barbas, Samantha 2001: *Movie crazy: fans, stars and the cult of celebrity*, New York: Palgrave.

Baym, Nancy 2000: *Tune in, log on: soaps. Fandom, and online communities*, Thousand Oaks: Sage Publications.

Boardman, Mark 2005: *The language of websites*, New York: Routledge.

Bourdieu, Pierre 1986 [1979]: *Distinction: a social critique of the judgement of taste*, New York: Routledge & Kegan Paul.

Bourdieu, Pierre 1996 [1994]: *Symbolisk makt: artikler i utvalg*, Oslo: Pax Forlag A/S.

Brooker, Will 2002: *Using the force: creativity, community and star wars fans*, New York: Continuum.

Christians, Clifford G. og Chen, Shing Ling S. 2004: "Introduction: technological environments and the evolution of social research methods" i Johns, Mark D. (red.) et. al. *Online scial research: methods, issues, & ethics*, New York: Peter Lang, s. 15-23.

Coombe, Rosemary, J. og Herman, Andrew 2001: "Culture wars on the net: Intellectual property and corporate property in digital environments", *South Atlantic Quarterly* [online journal], 100(4), Tilgjengelig: <http://saq.dukejournals.org/cgi/reprint/100/4/919> [2008, 13. juni].

Costello, Victor 1995: "Internet activity and the 'cyber-fan': An exploration of audience involvement within the electronic fan culture of the Internet", [online], Tilgjengelig: <http://oai.sunsite.utk.edu/links/CostelloVictor.pdf> [2008, 13. juni].

Fiske, John 1989: *Understanding popular culture*, London: Unwin Hyman.

Fiske, John 1991 [1989]: *Reading the popular*, New York: Unwin Hyman.

Fiske, John 1992: "The cultural economy of fandom" i Lewis, Lisa A. *The adoring audience*, London: Routledge, s. 30-49.

Flick, Uwe 2006: *An introduction to qualitative research*, London: Sage Publications.

Gelder, Ken 2007: *Subcultures: cultural histories and social practices*, London: Routledge.

Hillis, Ken 1996: "A geography of the eye: the technologies of virtual reality" i Shields, Rob (red.) *Cultures of internet: virtual spaces, real histories, living bodies*, London: Sage Publications, s. 70-98.

Hills, Matt 2002: *Fan cultures*, London: Routledge.

Horkheimer, Max og Adorno, Theodor W. 1991 [1969]: *Kulturindustri: opplysning som massebedrag*, Oslo: J.W. Cappelens Forlag AS.

Hunt, Nathan 2003: "The importance of trivia: ownership, exclusion and authority in science fiction fandom" i Jancovich, Mark (red.) et. al. *Defining cult movies: the cultural politics of oppositional taste*, Mancheste: Manchester University Press, s.185-201.

Hutchings, Peter 2003: "The Argento effect", i Jancovich, Mark et. al. (red.) *Defining cult movies: the cultural politics of oppositional taste*, Manchester: Manchester University Press, s. 127-141.

Jenkins, Henry 1992: *Textual poachers: television fans & participatory culture*, New York: Routledge.

Jenkins, Henry 2006: *Fans, bloggers and gamers: participatory culture*, New York: New York University Press.

Johnson, Derek 2007: "Fan-tagonism: factions, institutions, and constitutive hegemonies of fandom" i Gray, John (red.) et. al. *Identities and communities in a mediated world*, New York: New York University Press, s. 286-300.

Jones, Sara G. 2003: "Web wars: resistance, online fandom and studio censorship", i Jancovich, Mark og Lyons, James. (red.) *Quality popular television*, London: British Film Institute, s. 163-177.

Kiouis, Spiro 2002: "Interactivity: a concept explication", *New media & society* [online journal] 4 (3), Tilgjengelig: <http://nms.sagepub.com/cgi/reprint/4/3/355.pdf> [2008, 13. juni].

Kopperschmidt, Josef 1985: "An analysis of argumentation" i Van Dijk, Teun A. (red.) *Handbook of discourse analysis*, London: Academic Press, s. 159-167.

Millard, William B. 1997: "I flamed freud: a case study in textual incendiarism" i Porter, David (red.) *Internet culture*, New York og London: Routledge, s.145-159.

Punch, Keith 2005: *Introduction to social research: quantitative and qualitative approaches*, London: Sage Publications.

Rutter, Jason og Smith, Gregory W.H. 2005: "Ethnographic presence in a nebulous setting" i Hine, Christine (red.) *Virtual methods: issues in social research on the Internet*, Oxford: Berg.

Sandvoss, Cornel 2005: *Fans: the mirror of consumption*, Cambridge: Polity Press.

Shefrin, Elena 2004 (sep.): "Lord of the Rings, Star Wars and participatory fandom: mapping new congruencies between the internet and media entertainment culture", *Critical studies in media communication* [online journal], 21(3), Tilgjengelig:

<http://www.ingentaconnect.com/content/routledg/rcsm/2004/00000021/00000003/art00004>
[2008, 13. juni].

Sobchack, Vivian 1987 [1980]: *Screening space: the American science fiction film*, New Brunswick: Rutgers University Press.

Storey, John 1993: *An introductory guide to cultural theory and popular culture*, New York: Harvester Wheatsheaf.

Theodoropoulou, Vivi 2007: "The anti-fan within the fan: awe and envy in sport fandom" i Gray, Jonathan (red.) et. al. *Fandom: identities and communities in a mediated world*, New York: New York University Press, s.316-327.

Tulloch, John og Jenkins, Henry 1995: *Science fiction audiences: watching Doctor Who and Star Trek*, New York: Routledge.

Weber, Max 1990 [1971]: *Makt og byråkrati: essays om politikk og klasse, samfunnsforskning og verdier*, Oslo: Gyldendal.

Wilbur, Shawn P. 1997: "An archeology of cyberspaces: virtuality, community, identity" i Porter, David (red.) *Internet culture*, New York: Routledge, s. 5-22.

Wright, Scott og Street, John 2007: "Democracy, deliberation and design: the case of online discussion forums", *New Media & Society* [online journal], 9(5), Tilgjengelig: <http://nms.sagepub.com/cgi/reprint/9/5/849>[2008, 13. juni].

Primærkilder på internett:

<http://boards.outerrimsieges.com/>

<http://boards.theforce.net/>

<http://forums.starwars.com/index.jspa>

<http://boards.outerrimsieges.com/>

<http://www.starwars.com>

<http://www.theforce.net/>

Sekundærkilder på internett:

Alexa, 2008: [online], Tilgjengelig: <http://www.alexa.com> [2008, 13. juni].

Bash, 2008: Your Dictionary.com [online], Tilgjengelig: <http://www.yourdictionary.com> [2008, 13. juni].

BBC News, 2001 (21. mai): "Star Wars footage leaked" [online], Tilgjengelig: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/1342594.stm> [2008, 13.juni].

Gush, 2008: Your Dictionary.com [online], Tilgjengelig: <http://www.yourdictionary.com> [2008, 13. juni].

The Boba Fett fan club, 1996: [online], Tilgjengelig: <http://bobafett.com> [2008, 13. juni].

Filmografi:

Star Wars: A new hope, 1977, Regi: Lucas, George [video] (USA).

Star Wars: The empire strikes back, 1980, Kershner, Irvin [video] (USA).

Star Wars: Return of the jedi, 1983, Marquand, Richard [video] (USA).

Star Wars: A new hope: special edition, 1997, Regi: Lucas, George [video] (USA).

Star Wars: The empire strikes back: special edition, 1997, Kershner, Irvin [video] (USA).

Star Wars: Return of the jedi: special edition, 1997, Marquand, Richard [video] (USA).

Star Wars: The phantom menace, 1999: Lucas, George [video] (USA).

Star Wars: Attack of the clones, 2002: Lucas, George [video] (USA).

Star Wars: Revenge of the sith, 2005: Lucas, George [video] (USA).